

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKÉMON

¡Gratis!



[7ª]
ENTREGA

REVISTA **Pokémon**™



Ranger Trazos de Luz
GUÍA DE AVANCE

Por los expertos de

Nintendo
Acción

**¡Descubre
todos los
secretos!**

GUÍA POKÉMON **Blanco y Negro**

[4ª]
ENTREGA

Suplemento de Nintendo Acción nº 224

✓ Guía Paso a paso ✓ Consigue todos los objetos ✓ Entrenadores

Guía de expertos POKÉMON BLANCO Y NEGRO

En las siguientes 13 páginas, todo esto: detalles del Musical Pokémon, primer combate triple o rotatorio, cara a cara con el equipo Plasma, Yakón y Bel, y primer contacto con el Pokémon Deerling. Ojito con él.

CUARTA
ENTREGA

Sumario

- Rumbo al corazón de Teselia (pg. 3-5)
- Medalla Temblor (pág. 6-11)
- Entrenadores y Pokémon (pág. 12)

Guía Pokémon Blanco y Negro

Rumbo al corazón de Teselia II

Bienvenido a Ciudad Mayólica, donde te espera un buen número de retos por delante. Entre otras cosas darle su merecido a N y plantarte ante la líder Camila para que te dé su medalla.

¡Hazte con todos!

RUTA 4

En la Ruta 4 aparecen Sandile, Darumaka y Scraggy. En el agua hay Frillish.

ZONA DESIERTO

Aquí aparecen también Sandile,

Darumaka y Scraggy (sólo entrada), pero se unen algunos Maractus, Dwebble y Sigilyph (sólo desierto).



Entrenadores

ZONA DESIERTO

Verás entrenarse a muchos Mochileros y Pokémon Ranger con Pokémon variados, y Médium con Pokémon de tipo Psíquico.

CIUDAD MAYÓLICA

Es la zona con más entrenadores del Mundo Pokémon. Además de los del Gimnasio, hay 8 que van turnándose en la Noria, más 20 en las carpas deportivas una vez te hayas pasado el juego, más los cientos de entrenadores posibles del Metro Batalla.

3. Obtén la Cámara Lucha

El principal edificio de Ciudad Mayólica es la Estación Radial. Al entrar por primera vez, una chica te regala la Cámara Lucha. La Estación Radial es una estación de la que parten varios trenes del Metro Batalla, así como el tren hacia Pueblo Biscuit.



En la Estación Radial hay trenes de los que puedes combatir con Entrenadores.

ENFERMERO

Una vez derrotes al Enfermero que se encuentra en la entrada a la Zona Desierto, cada vez que hables con él curará a todo tu equipo Pokémon.

LOS DARMANTAN DURMIENTES

En la zona noreste del desierto se encuentran unas ruinas con algunos Darmanitan en su Forma Daruma. Si pasas por este lugar una vez hayas derrotado a la Liga Pokémon, la Profesora Encina te entregará el objeto Caram. Furia, con el que puedes despertar a uno de estos Pokémon. También puedes conseguir Caram. Furia en Ciudad Teja en invierno y en el Real Teselia los sábados.

Estos Darmanitan tienen la habilidad especial Modo Daruma, que les permite cambiar de Forma con menos del 50% de PS.



1. Entra en Ciudad Mayólica

Vuelve hacia la Ruta 4 y avanza por el camino del noreste hasta llegar a Ciudad Mayólica. En el acceso, la Profesora Encina os espera a Cheren y a ti para entregaros unas cuantas Ultraball y animaros a seguir completando la Pokédex.



2. Ayuda al anciano

Nada más llegar a Ciudad Mayólica, te encuentras a un par de reclutas del Equipo Plasma molestando a un anciano. Ayúdale y obtendrás la Bici. Ya puedes depositar dos Pokémon en la Guardería Pokémon de Ruta 3 y obtener Huevos.



4. Prueba el Musical Pokémon

Bel te había dicho que iba a ver el Musical Pokémon, así que sigue el camino que ella ha tomado. Enseguida encuentras el edificio, y al entrar Bel te sale al encuentro. El Director te regala el Neceser nada más entrar, para guardar los Complementos necesarios para el Musical Pokémon. Prueba a entrar en el musical a ver qué tal. El objetivo es ajustarte al tema elegido lo mejor posible, porque luego el público te regalará más Complementos cuando termines.



5. Convenciendo al padre de Bel

Al salir de la carpa del Musical Pokémon, el padre de Bel os sale al encuentro. El señor sigue enfadado por el rumbo que ha tomado Bel con su vida, pero enseguida la Líder Camila aparece para convencerle de que debe dejarla seguir su camino.



6. Conoce la Fuerza

En una de las casas al oeste de Ciudad Mayólica un chico te regala la MO 04, que contiene el movimiento Fuerza. Puedes usar este movimiento para mover grandes rocas y avanzar a zonas ocultas de las rutas de Teselia.



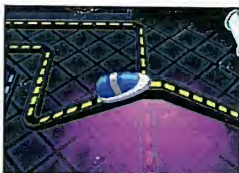
7. Con N de Noria

En el Parque de Atracciones de Ciudad Mayólica también se encuentra la Noria. En tu primera visita te cruzarás con el entrenador N, que te invitará a subir a la Noria con él. Durante el viaje te revela que él es el verdadero líder del Equipo Plasma, y al bajar te reta a un nuevo combate Pokémon. Sus Pokémon son muy variados, y además totalmente nuevos desde la última vez, pero no tienen mucho nivel. Derrótales para que te deje tranquilo por el momento.



8. Gimnasio de Ciudad Mayólica

Una vez hayas derrotado a N en la Noria, puedes entrar en el Gimnasio de Ciudad Mayólica. En realidad es una montaña rusa. Para avanzar por el gimnasio debes coger los vagones hasta llegar a una nueva plataforma y pulsar un interruptor que altere la trayectoria de los vagones de su mismo color hasta llegar a la siguiente plataforma. Por el camino te cruzas con entrenadores, o te salen de los vagones. Al final del trayecto se encuentra la Líder Camila, dispuesta para la batalla.



OBJETOS

Zona Desierto

• **GAFAS DE SOL:** Al este, en una hondonada.

• **ARENA FINA:** Regalo de un hombre de negro al este.

• **HIPERPOCIÓN:** Al extremo noreste. Oculto.

• **AGUA FRESCA:** Al sur de los Darmanitan.

• **SUPERPOCIÓN:** Al oeste de los Darmanitan.

• **ÉTER:** Al noreste, junto a la entrada al castillo. Oculto.

• **ESC. CORAZÓN:** Al extremo noreste.

• **POLVOESTELAR:** Al sureste de la torre.

• **PIEDRA FUEGO Y CARMELORAR:** Al extremo sur desde la torre. Uno oculto.

• **POLVOESTELAR:** Al suroeste de la torre. Oculto.

• **MT39 (TUMBA ROCAS):** Al extremo suroeste.

• **BAYA SAFRE X2:** Regalo de los Pokémon Ranger tras derrotarles.

• **CARAM. FURIA:** Regalo de la Profesora Encina tras derrotar a la Líder Camila.

Ciudad Mayólica

• **BICI:** Regalo del anciano por librarte del Equipo Plasma.

• **ATAQUE X Y SUPERREPEL:** Al sur de la Noria, en el parque de atracciones. Uno de ellos está oculto.

• **AGUA FRESCA:** Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.

• **MT72 (VOLTIOCAMBIO):** Regalo de la Líder Camila tras derrotarla.

• **CÁMARA LUCHA:** Regalo de una chica al entrar en la Estación Radial.

• **NECESER:** Regalo del Director del Musical al entrar al Teatro Musical.

• **MT49 (ECO VOZ):** Regalo una chica en el Teatro Musical.

• **MO04 (FUERZA):** Regalo de un chico en una casa al oeste de la ciudad.

• **CAMP. ALIVIO:** Regalo de una anciana en una casa al oeste de la ciudad, si llevas un Pokémon de alta Felicidad.

• **PIEDRA SOLAR:** Regalo de una chica en una casa al oeste de la ciudad.

• **BRAZAL FIRME:** Regalo de un Pitcher en la salida hacia Ruta 16.

LA NORIA

Tras superar el Gimnasio de Ciudad Mayólica, puedes visitar la Noria todos los días para retar a un entrenador, y darte un paseo por allí. El entrenador disponible depende de la estación del año y de tu personaje:

- **Invierno:** Preescolar Jessica si eres chico y Niño Bien Hernán si eres chica.
- **Primavera:** Chica Cora si eres chico y Breakdancer Fide si eres chica.
- **Verano:** Montañero Matías si eres chico y Entre. guay Xosé si eres chica.
- **Otoño:** Oficinista Sagrario si eres chico y Camarera Leticia si eres chica.

GRAN ESTADIO Y CANCHA

Al norte de Ciudad Mayólica se encuentran el Gran Estadio y la Cancha. En este lugar se celebran diversos eventos deportivos en función del día de la semana. La primera vez que lo visites sólo podrás retar a un entrenador, pero al obtener 5 y 7 medallas y superar la Liga Pokémon se irán haciendo más fuertes, y además otros jugadores querrán también batalla y el campo se llenará de fans con Pokémon bastante poderosos, algunos de los cuales te regalarán ciertos objetos.

- **Gran Estadio:** En esta carpa se juega al béisbol los lunes, jueves y domingos; al fútbol, los martes y viernes; y al fútbol americano, los miércoles y sábados. Los equipos juegan el partido de 14:00 a 16:59 y no pueden luchar.
- **Cancha:** En esta carpa se juega al tenis los lunes, miércoles, viernes y domingos, y al baloncesto los martes, jueves y sábados. Los equipos juegan el partido de 10:00 a 11:59 y no pueden luchar.

Al final del test obtienes un diploma con un resultado en puntos, según el cuadro de la

MUSICAL POKÉMON

En el Musical Pokémon el objetivo es vestir a tu Pokémon con aquellos objetos apropiados para la canción. Podrás ponerle una serie de Complementos a tu Pokémon antes de salir a bailar con otros tres Pokémon (puedes

conseguir más en Ciudad Caolín). Ganarás una estrella de entrenador si consigues los 100 Complementos.

El público juzgará su actuación en función de su vestimenta, aunque puedes tocar una vez cada Complemento en sus manos para que tu Pokémon lo utilice. En función de la coherencia entre el vestido del Pokémon y el musical (han de ser de la misma categoría: Carisma, Dulzura, Elegancia o Peculiaridad) te arrojarán nuevos Complementos y evaluarán su actuación.

El juego cuenta con cuatro musicales de inicio: Al Estrellado (Carisma), Paseo por el Parque (Dulzura), Fiestecilla Vespertina (Elegancia) y Mayólica en el Alma (Peculiaridad). Se pueden descargar nuevos musicales por medio del Pokémon Global Link.

CASA EXAMINADORA

Al suroeste de Ciudad Mayólica se encuentra la Casa Examinadora. En esta casa podrás realizar un Test de Combate una vez que hayas superado la Liga Pokémon.

Puedes realizar dos tipos de Test de Combate: Batalla Individual o Batalla Doble. En el primer caso deberás formar un equipo de 3 Pokémon, y en el segundo un equipo de 4. A continuación te enfrentaras a 5 entrenadores consecutivamente, con independencia de que ganes o pierdas (tu equipo se cura entre batallas). Las batallas se irán volviendo cada vez más complicadas.

Al final del test obtienes un diploma con un resultado en puntos, según el cuadro de la

Nivel	Puntos
☆☆☆☆☆☆ Aficionado	Hasta 999
☆☆☆☆☆☆ Principiante	1000 a 1999
☆☆☆☆☆☆ Normal	2000 a 2999
☆☆☆☆☆☆ Alto	3000 a 3999
☆☆☆☆☆☆ Avanzado	4000 a 4999
☆☆☆☆☆☆ Élite	5000 a 5999
☆☆☆☆☆☆ Maestro	6000 o más

derecha. En función de la puntuación obtenidas obtendrás uno de los siguientes niveles (mira el cuadro de la columna anterior). Este nivel lo puedes consultar en el PC negro.

También existe la posibilidad de descargar un Test de Combate especial por medio de la CWF de Nintendo, pero todavía no se conocen más detalles al respecto.

Acción Positiva	Puntos
Ganar una batalla (no empatar).	+1000
Derrotar a un Pokémon rival.	+80
Cambiar un Pokémon en batalla.	+5
Usar un ataque muy efectivo contra un Pokémon rival.	+1
Cuando un ataque del rival no hace daño (por inmunidad de tipos, por Levitación o por inmunidad de cambio de estado).	+4
Cuando un ataque del rival es poco efectivo.	+2
Por ganar la batalla y que el rival haya tenido su turno (x = 2), o si no lo ha tenido (x = 1). Si se pierde entonces x = 0.	+15x
Acción Negativa	Puntos
Perder una batalla.	-0
Derrota de un Pokémon propio.	-80
Por cada turno de batalla.	-10
Por cada batalla (es parte de la fórmula).	-500
Cuando un ataque tuyo no hace daño (por inmunidad de tipos, por Levitación o por inmunidad de cambio de estado).	-10
Cuando un ataque tuyo es poco efectivo.	-2
En cada batalla se resta el porcentaje de PS acumulado de todos tus Pokémon respecto de su PS total.	-%PS

10. Batalla contra la Líder Camila

Está especializada en los Pokémon de tipo Eléctrico. Si te da problemas, la mejor idea para derrotarla es entrenar un Sandile capturado en Ruta 4 y abusar de su ventaja de tipo. Al ganarla, te entregará la Medalla Voltio.



LÍDER CAMILA		
EMOLGA	EMOLGA	ZEBSTRIKA
NV. 25	NV. 25	NV. 27
Voltiocambio	Voltiocambio	Nitrocarga
Golpe Aéreo	Golpe Aéreo	Chispa
Persecución	Persecución	Voltiocambio
At. Rápido	At. Rápido	At. Rápido
Hab: Elec. Estát.	Hab: Elec. Estát.	Hab: Pararrayos



Medalla Temblor

Tu aventura continúa hacia el oeste, rumbo a Ciudad Farenza. Allí está la siguiente Medalla de Gimnasio, pero antes deberás investigar las extrañas acciones del Equipo Plasma en la zona.

1. Explora la Ruta 16 y el Bosque Perdidos

Antes de continuar tu camino, puedes explorar la Ruta 16 y el Bosque de los Perdidos. Se trata de dos zonas pequeñas, pero que guardan un gran misterio. No podrás avanzar al este hacia Puente Progreso hasta que no superes la Liga Pokémon.



¡Hazte con todos!

RUTA 16

En la Ruta 16 aparecen Minccino, Trubbish y Liepard. En la Edición Blanca aparecen Solosis, mientras que en la Negra sale Gothita.

BOSQUE PERDIDOS

En la Ruta 16 aparecen

Swadloon, Tranquill y Venipede. En la Edición Blanca aparece Petilil, mientras que en la Edición Negra sale Cottonee.

RUTA 5

En la Ruta 5 aparecen Minccino, Trubbish y Liepard. En la Edición Blanca aparecen Solosis, mientras que en la Edición Negra sale Gothita.

OBJETOS

Ruta 16

* **CARAMELORARO:** Al noroeste, usando Corte.

* CARBÓN Y MT66

(VENDETZA): Al noreste, usando Fuerza.

Bosque Perdidos

* **SETA GRANDE:** En un tronco al sur.

* PROTEÍNA Y CARAMELORARO:

En la zona elevada, usando Surf y Cascada.

Ruta 5

* **SUPERBALL:** Al noreste, tras unos árboles.

* **HIPERPOCIÓN:** Al suroeste, yendo por el sur de la valla blanca.

* **REVIVIR:** Al noroeste, yendo por la hierba desde el este y encima de un resalto.

* **ZINC:** Al noroeste, junto a la valla cercana al puente.

* **GUITARRA ELÉCTRICA:** Regalo del Cantautor Marcio tras derrotarle. Complemento para el Musical Pokémon.

Puente de Farenza

* **P. VIGOR, P. MÚSCULO, P. AGUANTE, P. INTELLECTO, P. MENTE Y P. IMPETU:** Pisando una sombra de pájaro (15% cada una).

* **P. BELLA:** Pisando una sombra de pájaro (10%).

EL MISTERIO DEL BOSQUE DE LOS PERDIDOS

En el Bosque Perdidos se encuentra una caravana donde reside una extraña mujer que jamás pronuncia una sola palabra. El Mochilero de la zona te explica que la mujer prefiere llevar una vida tranquila.

Si apareces con Raikou, Entei o Suicune variocolor de evento (puedes descargarlos desde las Ediciones Diamante, Perla, HeartGold y SoulSilver por medio del Trasladador Pokémon de Ciudad Porcelana), la mujer saldrá furiosa de la caravana y te atacará como si fuera un Pokémon.

En realidad se trata de Zoroark, aunque gracias a su habilidad Ilusión verás realmente una Ilusión de Raikou, Entei o Suicune según el Pokémon que utilices (Entei, Suicune o Raikou respectivamente). La Ilusión se desvanecerá en cuanto recibas daño, y entonces podrás capturar

a Zoroark de nivel 25. Si debilitas o capturas a Zoroark, el Bosque Perdidos perderá su Ilusión, de manera que la caravana desaparecerá y el bosque se volverá más grande. En el caso de que lo debilites, basta con que saigas del Bosque Perdidos y vuelvas a entrar para que la chica te vuelva a atacar. En el caso de que lo captures, el cambio del bosque se volverá permanente.

TRAPICHEO EN LA CARAVANA

La chica que vive en la Caravana estará dispuesta a comprarte algunos objetos a un precio de reventa superior al que podrías obtener en cualquier Tienda Pokémon. Es el único lugar en el que puedes vender la Seta Aroma.

Los objetos que compra y sus precios de reventa son los que hemos reflejado en el recuadro de la derecha.

Dinero	Objetos
20	Bayas Comunes (1 a 15, 21 a 26, 36 a 57).
100	Cor. Dulce.
200	Agua Fresca, Huevo Suerte, Restos y Palo.
300	Refresco.
350	Limonada.
500	Bayas Raras (16 a 20, 27 a 35), Leche Mu-mu, Mini Seta y Miel.
1500	Zumo de Baya.
2000	Porcelado.
4000	Galleta Lava y Barrita Plus.
5000	Seta Grande.
6000	Caram. Furia.
7000	Sal Cardumen.
10000	Carameloraro.
25000	Seta Aroma.
30000	Bayas Muy Raras (58 a 64).

2. Nueva batalla contra Cheren

Tu camino prosigue por la Ruta 5, al noroeste de Ciudad Mayólica. Cuando accedas a esta ruta por primera vez, Cheren te saldrá al encuentro y te retará a otra batalla Pokémon. Sus Pokémon han subido apenas unos niveles desde la Ruta 4.



RIVAL CHEREN (sólo un inicial y un mono)			
LIEPARD	TRANQUILL	PANSAGE	PANSEAR
NV. 24	NV. 24	NV. 24	NV. 24
Golpes Furia	At. Rápido	Golpes Furia	Golpes Furia
Persecución	Aire Afilado	Drenadoras	Bostezo
Tormento	Respiro	Mordisco	Mordisco
Sorpresas	Detección	Bomba Germen	Pirotecnia
Hab: Liviano	Hab: Afortunado	Hab: Gula	Hab: Gula
PANPOUR	SERVINE	PIGNITE	DEWOTT
NV. 24	NV. 26	NV. 26	NV. 26
Golpes Furia	Desarrollo	Nitrocarga	Foco Energía
Hydrochoro	Ciclón Hojas	Empujón	Concha Filo
Mordisco	Drenadoras	Polución	Cortafuria
Escaldar	Megaagotar	Desenrollar	Hidropulso
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

3. Conoce a Mirto, el Campeón de Teselia

Al acabar la batalla, la Líder Camila aparece desde la ruta y te anima a cruzar el Puente de Farenza con ella. Sin embargo, por el camino os cruzáis con el Campeón Mirto, que decide poneros a prueba contra unos preescolares en una batalla doble (tienen sendos Herdier de nivel 26). Cheren curará a tu equipo y te ayudará con el equipo anterior. Derrotados los preescolares, Camila y Cheren siguen al oeste y te esperan para llamar al Líder Yakón y que así permita el paso por el Puente.



Entrenadores

RUTA 16

La Ruta 16 cuenta con seis entrenadores, la mayoría ciclistas o mochileros. El nivel de sus Pokémon es bajo, puesto que ya has superado el Gimnasio de Ciudad Mayólica.

RUTA 5

La Ruta 5 cuenta con siete entrenadores muy variados con Pokémon torno al nivel 23, por lo que no deberían ser mucho problema.

4. Explora la Ruta 5

Antes de adentrarte en el Puente de Farenza, es buena idea explorar la Ruta 5. En la ruta hay muchos objetos y entrenadores, incluyendo un músico que te regala un Complemento para el Musical. Y en una caravana compran objetos raros.



5. Cruza el Puente de Farenza

Es el segundo puente que conoces en Teselia y no es para nada tan espectacular como el Puente Saeta. Sin embargo, en esta ocasión deberías estar atento a las sombras de pájaro y a los aleteos que aparecen de vez en cuando por la zona.



6. Bienvenido a Ciudad Farenza

Al otro lado del puente os espera Ciudad Farenza. El Líder Yakón os sale a daros la bienvenida... aunque en realidad os encarga que encontréis a los miembros del Equipo Plasma que han huido de la ciudad si queréis retarle en el Gimnasio.



SOMBRAS DE PÁJARO

Cuando cruces el Puente de Farenza, presta atención a las sombras que podrían aparecer en el suelo, generalmente acompañadas del sonido de un aleteo cercano.

Si pisas una de estas sombras, podría aparecer un Ducklett salvaje entre el nivel 22 y el 25.

7. Explora Ciudad Fyenzena

La Ciudad Fyenzena es un puerto industrial situado en el oeste de la Región de Teselia. La ciudad cuenta con un gran mercado abierto donde se venden los productos que llegan al puerto, así como con una casa donde vive un tutor de movimientos.



Entrenadores

CIUDAD FAYENZA

En el Gimnasio de Ciudad Fyenzena hay 5 entrenadores especializados en Pokémon tipo Tierra. En la ciudad te espera el motero Carlos y más adelante el chico con el que intercambiaste un Pokémon.

ALM. FRIGORÍFICOS

En esta zona te esperan ocho entrenadores, además de los cuatro reclutas del Equipo Plasma del final. Los operarios se especializan en el tipo Lucha mientras que los jóvenes usan Pokémon de tipo Bicho.

8. Almacenes Frigoríficos

Para retar a Yakón, debes encontrar al Equipo Plasma. Parece que se ocultan en los Almacenes Frigoríficos, que se encuentran al sur de Ciudad Fyenzena. Avanza por el exterior hasta el extremo suroeste de la zona y darás con el almacén.



OBJETOS

Ciudad Fyenzena

- * **PERLA GRANDE:** En el Mercado de Fyenzena, entrando por el oeste.
- * **ESC. CORAZÓN:** En el Mercado de Fyenzena, pasillo central. Oculta.
- * **ACOPIO BALL (X3):** Regalo de un chico en el Centro Pokémon.
- * **ULTRABALL:** Al noroeste de la ciudad, tras unos árboles.
- * **ESC. CORAZÓN:** Regalo de una señora al norte del Mercado si le muestras un Pokémon que conozca un movimiento.

- * **CAMP. CONCHA:** Regalo de un anciano en la casa al sureste del Centro Pokémon si llevas más de 50 Pokémon en la Pokédex.
- * **CINTO XPERTO:** Regalo de un hombre de negro en el Mercado si llevas un Pokémon de al menos el nivel 30.
- * **AGUA FRESCA:** Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.
- * **MOO2 (VUELO):** Regalo de Bel tras derrotarla.
- * **PIEDRA AGUA:** En el faro de Ciudad Fyenzena, usando Surf.

9. Un almacén helado

Tras dejar a Cheren atrás, debes avanzar por el hielo resbaladizo del almacén. Por el camino te cruzarás con varios Operarios dispuestos a luchar. Avanza hacia arriba y luego a la derecha hasta que puedas llegar al otro lado del almacén.



10. El contenedor

Cuando llegues al otro extremo del almacén, avanza a la izquierda y llegarás donde un contenedor abierto. Entonces te alcanza Cheren y te dice que el Equipo Plasma se oculta allí. Asegúrate de que estás listo antes de seguir avanzando.



¡Hazte con todos!

CIUDAD FAYENZA

Ciudad Fyenzena tiene una zona de agua donde aparecen Frillish si haces Surf. Con la caña aparecen Krabby, Chinchou o Ludvise.

ALMACENES FRIGORÍFICOS

En esta zona aparecen Vanillite

salvajes por la proximidad del frío. También algunos Timburr y bastantes Herdier y Minccino.



Almacenes Frigoríficos

- * **CAS. DENTADO: EXTERIOR:** Regalo de un operario entre las dos casetas del centro.
- * **HIPERPOCIÓN:** Exterior: Al noreste. Oculto.
- * **MÁS PP:** Exterior: En un basurero al oeste de la caseta central. Oculto.
- * **ESC. CORAZÓN:** Exterior: Al oeste tras un contenedor.
- * **ÉTER: EXTERIOR:** Al sur de las casetas centrales.

- * **PROTEÍNA Y BUCO BALL:** EXTERIOR: Al sureste junto a la hierba oscura. Una oculta.
- * **MALLA BALL:** Interior: Al suroeste sobre una plataforma.
- * **MT55 (ESCALDAR):** Interior: Cerca de la entrada, sobre hielo.
- * **ANTIHIELO:** Interior: Al sureste.
- * **HIPERPOCIÓN:** Interior: Al noreste.
- * **ANTIDERRETIR:** Interior: Dentro del contenedor al noroeste.
- * **MT01 (AFILAGARRAS):** Interior: Regalo del Sabio Menek.

EL TUTORIAL DEL MOTERO CARLOS

Un Motero llamado Carlos, que se encuentra al oeste del Mercado de Fyenzena, te retará a tu primer Combate Triple (Edición Blanca) o Combate Rotatorio (Edición Negra).

En cualquier caso, utilizará a Basculin, Krokorok y Zebstrika del nivel 27.

TUTOR DE MOVIMIENTOS

Un chico que vive en la casa al este del Mercado de Fyenzena enseña los movimientos Voto Agua, Voto Fuego y Voto Planta a determinados Pokémon. Sus servicios son gratuitos, pero el Pokémon que vaya a aprender el movimiento debe tener al menos 220 puntos de Felicidad.

MERCADO DE FAYENZA

Uno de los edificios principales de Ciudad Fyenzena es el Mercado. Se trata de un mercado abierto al que puedes acceder desde los cuatro costados y que cuenta con diferentes puestos de venta de productos frescos:

1. **Hombre de negro:** El hombre de negro de uno de los puestos te regalará la Cinta Xperto si llevas en tu equipo un Pokémon de al menos el nivel 30.

Movimiento	Objetos	Cat.	Poder	Efecto
Voto Agua	WATER	⊖	50	Se combina con Voto Fuego y con Voto Planta.
Voto Fuego	FIRE	⊖	50	Se combina con Voto Agua y con Voto Planta.
Voto Planta	GRASS	⊖	50	Se combina con Voto Agua y con Voto Fuego.

2. **Lechería:** La dependienta te venderá Leche Mu-mu, en unidades o por docenas.

3. **Herbolario:** El dependiente te venderá los siguientes objetos de curación amargos: Pol. curación, Polvoenergía, Raíz Energía y Hierba Rev. Se trata de objetos de curación de estado y PS que resultan muy baratos de precio pero que sin embargo, por ser muy amargos, reducen la Felicidad de tu Pokémon.

4. **Tienda del Equipo Plasma:** Tras derrotar al Equipo Plasma, un recluta te venderá los siguientes Incienso por 9600 Poké: Incienso Raro, Incienso Mar, Incienso Floral, Incienso Aque, Incienso Roca, Incienso Puro, Incienso Duplo, Incienso Suave e Incienso Lento.

CASA DE LAS ESCAMAS CORAZÓN

Una mujer que vive en la casa al norte del Mercado de Fyenzena te pedirá que te enseñes un Pokémon que conozca un movimiento concreto (siempre son MTs que ya tienes en la Mochila). Si se lo muestras, te regalará una Esc. Corazón al día (puedes guardar antes de preguntarle y resetear si no tienes ese Pokémon a mano). Las Esc. Corazón pueden ser utilizadas en Ciudad Loza para contratar los servicios de recuerdo de movimientos olvidados de Reme Mora.

INTERCAMBIO POKÉMON

En una casa al sureste del Centro Pokémon un anciano te regala el objeto Camp. Concha si tienes 50 Pokémon registrados en la Pokédex. Además, un chico te propone intercambiar a su Basculin con Baya Zidra por un Minccino. En la Edición Negra será un Basculin Raya Roja, mientras que en la Edición Blanca será un Basculin Raya Azul.

SABIO DEL EQUIPO PLASMA

En los Almacenes Frigoríficos se encuentra uno de los Siete Sabios del Equipo Plasma. Si hablas con él, aparecerá el agente Handsome para detenerlo y el Sabio te entregará la MT01, que contiene el movimiento Afilagarras.



11. Derrota al Equipo Plasma

En este contenedor se encuentra el Equipo Plasma liderado por el Sabio Menek. Debes hablar con cada recluta para iniciar cada batalla. Encárgate de los cuatro de la derecha, que tienen Pokémon como al nivel 24 y son por tanto fáciles de derrotar. Cheren se encargará de los de la izquierda. Entre batallas puedes recuperar a tu equipo. Cuando hayas derrotado a todos, aparecerá el Líder Yakón para llevarse detenido al Equipo Plasma de vuelta a Ciudad Fyenzena.



12. Ghechis al rescate

Cuando acabes con el Equipo Plasma en los Almacenes Frigoríficos, vuelve al Gimnasio a informar al Líder Yakón. Entonces aparecerá Ghechis a llevarte a sus reclutas, y Yakón le contestará que estaban robando Pokémon. Ghechis dice que en realidad los estaban liberando de los hombres. Al final Yakón acepta liberarlos, porque entiende que está en inferioridad numérica. Después de la huida del Equipo Plasma, accedes al Gimnasio Pokémon.



13. Gimnasio de Ciudad Fyenza

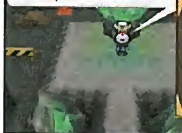
El Gimnasio es en realidad una mina en la que tendrás que ir avanzando por ascensores. A continuación te explicamos cómo avanzar por este Gimnasio. Toma el primer ascensor hacia abajo y luego ve al ascensor de la derecha. Ignora el ascensor de arriba pero sigue por la pasarela estrecha de arriba hasta el ascensor de la izquierda y vuelve a bajar. Luego coge el ascensor de arriba y sube con él. Ve por la pasarela de detrás y coge el ascensor principal hasta el nivel del Líder de Gimnasio.



14. Batalla contra Líder Yakón

Al fondo del Gimnasio se encuentra Yakón. Se trata de un especialista en Pokémon de tipo Tierra, y pese a ello tiene cobertura contra Agua (Palpitoad), Planta (Excadrill) y por supuesto Fuego. Si tienes problemas, el tipo Hielo de Vanillite es una idea para enfrentarte a él.

¿Por qué no me enfocas de lo que eres capaz?



LÍDER YAKÓN		
KROKOROK	PALPITOAD	EXCADRILL
NV. 29	NV. 29	NV. 31
Terratemblor	Terratemblor	Terratemblor
Tormento	Rayo Burbuja	Afilagarras
Contoneo	Acua Aro	Cuchillada
Triturar	Agua Lodosa	Avalancha
Hab: Autoestima	Hab: Nado Rápido	Hab: Poder Arena

15. Batalla contra Bel

Al salir del Gimnasio, cura a tus Pokémon en el Centro Pokémon de la ciudad y dirígete a la Ruta 6, donde Yakón te alcanzará para abrirte el paso por la Cueva Electrórroca y darte la MT que mereces por haberle derrotado. Al dirigirse hacia la salida noroeste de la ciudad, tu amiga Bel te alcanzará con ganas de demostrarte lo buena que se ha vuelto con los Pokémon. Tras derrotarla de nuevo, te regalará la MO 02, que contiene Vuelo, un movimiento con el que puedes volar entre ciudades.



RIVAL BEL (sólo un inicial y un mono)			
HERDIER	MUSHARNA	PANSAGE	PANSEAR
NV. 26	NV. 26	NV. 26	NV. 26
Refuerzo	Rizo Defensa	Drenadoras	Bostezo
Derribo	Conjuro	Mordisco	Mordisco
Avivar	Psiconayo	Bomba Germen	Pirotecnia
Triturar	Hipnosis	Tormento	Amnesia
Hab: Intimidación	Hab: Alerta	Hab: Gula	Hab: Gula
PANPOUR	SERVINE	PIGNITE	DEWOTT
NV. 26	NV. 28	NV. 28	NV. 28
Hydrochorro	Ciclón Hojas	Empujón	Concha Filo
Mordisco	Drenadoras	Polución	Cortefuria
Escaldar	Megaagotar	Desenrollar	Hidropulso
Mofa	Portazo	Derribo	Desquite
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

16. Sube por la Ruta 6

Sigue tu camino zigzagando por los puentes de la Ruta 6 y más allá del Centro de Estudios Estacionales. Cuando llegues al extremo norte, verás que la entrada de la Cueva Electrórroca está bloqueada por una extraña telaraña.



OBJETOS

Ruta 6

***BAYA ZREZA (X2):** Regalo de los Pknn Ranger tras derrotarles

***HIPERPOCIÓN Y ELIXIR:** Junto al Centro de Estudios Estacionales.

***PIEDRA HOJA:** Regalo en el Centro de Estudios Estacionales llevando un Deering de cada estación.

***PIEDRA HOJA:** En la hierba al oeste.

***PIEDRA DÍA:** Regalo en la casa del noroeste.

***MT78 (TERRATEMBLOR):** Regalo del Líder Yakón junto a la entrada de la Cueva Electrórroca.

***MT84 (PUYA NOCIVA):** Junto al puente sur, usando Surf.

***PAÑUELO SEDA:** Junto al puente noreste, usando Surf.

***MINI SETA Y SETA GRANDE:** Al norte de la valla detrás del Centro de Estudios Estacionales, usando Surf. Ocultas.

***MINI SETA:** Junto a la entrada a la Cueva Loza, usando Surf. Oculta.

¡Hazte con todos!

ruta 6

Esta ruta es la primera del juego donde hay grandes diferencias entre estaciones, y eso se nota en los Pokémon salvajes que te topas. Así, encontrarás a una

Forma de Deering distinta en cada estación. Además, Vanillite sólo aparecerá en invierno, mientras que Tranquill saldrá en el resto de estaciones. Karrablasta, Swadloon y Foongus salen con independencia de la estación.

17. Telaraña de Galvantula

Acércate a la telaraña y el Líder Yakón aparecerá junto a la entrada para ayudarte a quitar la telaraña. Además, te regala la MT78, que contiene el movimiento Terratemblor. Deberás adentrarte en la Cueva Electrórroca para proseguir tu aventura.



Yakón: Te estaba esperando.

Entrenadores

ruta 6

En la Ruta 6 se entrenan siete entrenadores, tres de los cuales son científicos que usan a

Deering. El resto son rangers y damas pasasol con Pokémon acuáticos. Sus Pokémon rondan el nivel 27.

SETAS FOONGUS

En la hierba oscura al noroeste de Ruta 6 verás muchos objetos tirados. Ten cuidado, porque la mayoría de ellos son en realidad Foongus salvajes con la misma forma que una Poké Ball. El objeto del centro de la zona de hierba es una Piedra Hoja.



REFUGIO

Al norte de Ruta 6 se encuentra un refugio. La madre cura a todo tu equipo Pokémon. Además, la niña te regala una Piedra Día.

CENTRO DE ESTUDIOS ESTACIONALES

En Ruta 6 el efecto de las estaciones es muy notorio, lo que ha llevado a un grupo de científicos a establecer un Centro de Estudios

Estacionales donde simulan los climas propios de cada estación.

Uno de los objetos de su estudio es el Pokémon Deering, conocido por cambiar de Forma en función de la estación del año (Forma Primavera, Forma Verano, Forma Otoño y Forma Invierno). Si le muestras las cuatro Formas de Deering a uno de los científicos, te regalará una Piedra Hoja. Puedes capturar las distintas formas de Deering en esta ruta.

ESTACIONES EN LA REGIÓN DE TESELIA

Las estaciones de la Región de Teselia tienen una duración de un mes. En la siguiente tabla se indican los meses en que tiene lugar cada estación:

Primavera	Enero	Mayo	Septiembre
Verano	Febrero	Junio	Octubre
Otoño	Marzo	Julio	Noviembre
Invierno	Abril	Agosto	Diciembre



Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen descritos detalladamente.

Ruta 4	SCRAGGY	SOLOSIS	AUDINO	PANSAGE
SANDILE	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 559 Método: Zona Normal Probabilidad: Entrada 10% Esfuerzo: +1 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 25 Dex: 577 Método: Zona Doble Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 531 Método: Zona Agitada Probabilidad: 85% Esfuerzo: +2 PS 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 511 Método: Zona Agitada Probabilidad: 10% Esfuerzo: +1 Vel
DARUMAKA	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 561 Método: Zona Normal Probabilidad: Desierto 10% Esfuerzo: +2 SpAtt 	MINCCINO	EMOLGA	PANSEAR
SCRAGGY	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 16 a 17 Dex: 559 Método: Zona Normal Probabilidad: 20% Esfuerzo: +1 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 25 Dex: 572 Método: Zona Doble Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 587 Método: Zona Agitada Probabilidad: 10% Esfuerzo: +2 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 513 Método: Zona Agitada Probabilidad: 10% Esfuerzo: +1 Vel
HIPPOPOTAS	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 15 Dex: 449 Método: Plaga Pokémon Probabilidad: 40% Esfuerzo: +1 Def 	TRUBBISH	CINCCINO	PANPOUR
Zona Desierto	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 551 Método: Zona Normal Probabilidad: 40% Esfuerzo: +1 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 24 Dex: 568 Método: Zona Doble Probabilidad: 20% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 Dex: 573 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +2 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 515 Método: Zona Agitada Probabilidad: 10% Esfuerzo: +1 Vel
SANDILE	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 551 Método: Zona Normal Probabilidad: 40% Esfuerzo: +1 Att 	SOLOSIS	PINECO	EMOLGA
DARUMAKA	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 20 Dex: 554 Método: Zona Normal Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 577 Método: Zona Normal Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 15 a 55 Dex: 204 Método: Plaga Pokémon Probabilidad: 40% Esfuerzo: +1 Def 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 587 Método: Zona Agitada Probabilidad: 10% Esfuerzo: +2 Vel
MARACTUS	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 556 Método: Zona Normal Probabilidad: 10% Esfuerzo: +2 SpAtt 	MINCCINO	VENIPEDE	UNFEZANT
DWEBBLE	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 a 22 Dex: 557 Método: Zona Normal Probabilidad: 10% Esfuerzo: +1 Def 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 572 Método: Zona Normal Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 a 21 Dex: 543 Método: Zona Normal Probabilidad: 15% Esfuerzo: +1 Def 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 Dex: 521 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +3 Att
	GOHITA	SWADLOON	AUDINO	LEAVANNY
	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 25 Dex: 574 Método: Zona Doble Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpDef 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 541 Método: Zona Normal Probabilidad: 35% Esfuerzo: +2 Def 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 21 Dex: 531 Método: Zona Agitada Probabilidad: 45% Esfuerzo: +2 PS 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 Dex: 542 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +3 Att
		PETILIL	WHIMSICOTT	
		<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 548 Método: Zona Normal Probabilidad: 35% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 Dex: 547 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +2 Vel 	



LILLIGANT	TRUBBISH	TIMBURR	FOONGUS	DEERLING
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 Dex: 549 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +2 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 24 Dex: 568 Método: Zona Doble Probabilidad: 20% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 21 a 22 Dex: 532 Método: Zona Normal Probabilidad: 15% Esfuerzo: +1 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 a 25 Dex: 590 Método: Zona Normal Probabilidad: Siempre 15% Esfuerzo: +1 PS 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 26 a 28 Dex: 585 Método: Zona Doble Probabilidad: 4 Formas 35% Esfuerzo: +1 Vel
Ruta 5	LIEPARD	HERDIER	SWADLOON	TRANQUILL
GOHITA	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 a 25 Dex: 510 Método: Zona Doble Probabilidad: 20% Esfuerzo: +2 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 25 a 27 Dex: 507 Método: Zona Doble Probabilidad: 35% Esfuerzo: +2 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 Dex: 541 Método: Zona Normal Probabilidad: Siempre 10% Esfuerzo: +2 Def 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 27 a 29 Dex: 520 Método: Zona Doble Probabilidad: PVO 15% Esfuerzo: +2 Att
SOLOSIS	AUDINO	VANILLITE	DEERLING	VANILLITE
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 577 Método: Zona Normal Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 531 Método: Zona Agitada Probabilidad: 85% Esfuerzo: +2 PS 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 24 a 27 Dex: 582 Método: Zona Doble Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 24 Dex: 585 Método: Zona Normal Probabilidad: 4 Formas 35% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 27 a 29 Dex: 582 Método: Zona Doble Probabilidad: Invierno 15% Esfuerzo: +1 SpAtt
MINCCINO	EMOLGA	MINCCINO	TRANQUILL	AUDINO
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 22 Dex: 572 Método: Zona Normal Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 587 Método: Zona Agitada Probabilidad: 10% Esfuerzo: +2 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 24 Dex: 572 Método: Zona Doble Probabilidad: 20% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 a 25 Dex: 520 Método: Zona Normal Probabilidad: PVO 15% Esfuerzo: +2 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 25 Dex: 531 Método: Zona Agitada Probabilidad: 70% Esfuerzo: +2 PS
TRUBBISH	CINCCINO	TIMBURR	VANILLITE	EMOLGA
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 19 a 21 Dex: 568 Método: Zona Normal Probabilidad: 20% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 Dex: 573 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +2 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 25 a 26 Dex: 532 Método: Zona Doble Probabilidad: 15% Esfuerzo: +1 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 a 25 Dex: 582 Método: Zona Normal Probabilidad: Invierno 15% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 a 25 Dex: 587 Método: Zona Agitada Probabilidad: 20% Esfuerzo: +2 Vel
LIEPARD	SMEARGLE	AUDINO	LEAVANNY	UNFEZANT
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 a 22 Dex: 510 Método: Zona Normal Probabilidad: 20% Esfuerzo: +2 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 15 a 55 Dex: 235 Método: Plaga Pokémon Probabilidad: 35% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 a 23 Dex: 531 Método: Zona Agitada Probabilidad: 90% Esfuerzo: +2 PS 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 25 Dex: 542 Método: Zona Agitada Probabilidad: +3 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 25 Dex: 521 Método: Zona Agitada Probabilidad: PVO 5% Esfuerzo: +3 Att
GOHITA	Almacenes Frigoríficos	CINCCINO	KARRABLAST	PLUSLE
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 25 Dex: 574 Método: Zona Doble Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpDef 	HERDIER	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 Dex: 573 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +2 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 26 a 28 Dex: 588 Método: Zona Doble Probabilidad: Siempre 25% Esfuerzo: +1 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 15 a 55 Dex: 311 Método: Plaga Pokémon Probabilidad: 40% Esfuerzo: +1 Vel
SOLOSIS	VANILLITE	STOUTLAND	FOONGUS	MINUN
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 25 Dex: 577 Método: Zona Doble Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 a 23 Dex: 582 Método: Zona Normal Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 SpAtt 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 23 Dex: 508 Método: Zona Agitada Probabilidad: 5% Esfuerzo: +3 Att 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 27 a 29 Dex: 590 Método: Zona Doble Probabilidad: Siempre 15% Esfuerzo: +1 PS 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 24 Dex: 588 Método: Zona Normal Probabilidad: Siempre 25% Esfuerzo: +1 Att
MINCCINO	MINCCINO	Ruta 6	SWADLOON	
<ul style="list-style-type: none"> Nivel 22 a 25 Dex: 572 Método: Zona Doble Probabilidad: 30% Esfuerzo: +1 Vel 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 20 Dex: 572 Método: Zona Normal Probabilidad: 20% Esfuerzo: +1 Vel 	KARRABLAST	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 27 Dex: 541 Método: Zona Doble Probabilidad: Siempre 10% Esfuerzo: +2 Def 	<ul style="list-style-type: none"> Nivel 15 a 55 Dex: 312 Método: Plaga Pokémon Probabilidad: 40% Esfuerzo: +1 Vel

Entrenadores

Aquí podréis encontrar los entrenadores que veréis en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

Zona Desierto ENFERMERO VENANCIO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Solosis Nivel 23 Esfuerzo: +1 SpAtt Tipos: psíquico n 	PKMN RANGER DONATELLO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Darumaka Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: fuego n 	DAMISELA GEORGIA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Emolga Nivel 25 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: eléctrico volador 	CAMARERA LETICIA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Swadloon Nivel 25 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho planta 	Ruta 16 POLICÍA DIMITRI <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Herdier Nivel 24 Esfuerzo: +2 Att Tipos: normal n
MOCHILERO YEVGENI <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Tranquill Nivel 23 Esfuerzo: +2 Att Tipos: normal volador 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Blitzle Nivel 23 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: eléctrico n 	PREESCOLAR JESSICA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Solosis Nivel 24 Esfuerzo: +1 SpAtt Tipos: psíquico n 	PITCHER DELANEY <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Pansear Nivel 23 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: fuego n 	CICLISTA AIDA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Ducklett Nivel 22 Esfuerzo: +1 PS Tipos: agua volador
MOCHILERA LISI <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Watchog Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: normal n 	MÉDIUM GALO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Solosis Nivel 23 Esfuerzo: +1 SpAtt Tipos: psíquico n 	CHICA CORA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Gothita Nivel 25 Esfuerzo: +1 SpDef Tipos: psíquico n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Panpour Nivel 23 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: agua n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Liepard Nivel 22 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: siniestro n
MOCHILERO FÉLIX <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Dwebble Nivel 23 Esfuerzo: +1 Def Tipos: bicho roca 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Woobat Nivel 23 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: psíquico volador 	MONTAÑERO MATÍAS <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Boldore Nivel 25 Esfuerzo: +1 Att +1 Def Tipos: roca n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Pansage Nivel 23 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: planta n 	MOCHILERO MAURICE <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Drilbur Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra n
MÉDIUM EVA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Gothita Nivel 24 Esfuerzo: +1 SpDef Tipos: psíquico n 	Ciudad Mayólica DAMISELA CARLOTA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Emolga Nivel 24 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: eléctrico volador 	OFICINISTA SAGRARIO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Minccino Nivel 25 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: normal n 	DELANTERO ARTU <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Ducklett Nivel 25 Esfuerzo: +1 PS Tipos: agua volador 	MOCHILERO PETER <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Scraggy Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: siniestro lucha
MOCHILERA MAITE <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Maractus Nivel 23 Esfuerzo: +2 SpAtt Tipos: planta n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Emolga Nivel 24 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: eléctrico volador 	NIÑO BIEN HERNÁN <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Tranquill Nivel 24 Esfuerzo: +2 Att Tipos: normal volador 	QUARTERBACK JORDI <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Darumaka Nivel 24 Esfuerzo: +1 Att Tipos: fuego n 	CICLISTA LARRY <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Whirlipede Nivel 22 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho veneno
MÉDIUM ROMÁN <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Yamask Nivel 22 Esfuerzo: +1 Def Tipos: fantasma n 	NIÑO BIEN CAYETANO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Blitzle Nivel 25 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: eléctrico n 	BREAKDANCER FIDE <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Darumaka Nivel 25 Esfuerzo: +1 Att Tipos: fuego n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Timburr Nivel 24 Esfuerzo: +1 Att Tipos: lucha n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Whirlipede Nivel 22 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho veneno
<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Munna Nivel 22 Esfuerzo: +1 PS Tipos: psíquico n 	NIÑO BIEN BORJA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Blitzle Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: eléctrico n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Swadloon Nivel 23 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho planta 	TENISTA ELENA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Blitzle Nivel 25 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: eléctrico n 	MOCHILERA BETTY <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Swadloon Nivel 23 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho planta
PKMN RANGER MIREIA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Ducklett Nivel 24 Esfuerzo: +1 PS Tipos: agua volador 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Munna Nivel 22 Esfuerzo: +1 PS Tipos: psíquico n 	ENTRE. GUAY XOSÉ <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Swoobat Nivel 27 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: psíquico volador 	PÍVOT AXEL <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Whirlipede Nivel 25 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho veneno 	Ruta 5 PASTELERA ILDA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Pansear Nivel 21 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: fuego n

<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Panpour Nivel 21 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: agua n 	Ciudad Fayenza OPERARIO ÁNGEL <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Palpitoad Nivel 28 Esfuerzo: +2 PS Tipos: agua tierra 	Almacenes Frigoríficos JOVEN DEREK <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Whirlipede Nivel 24 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho veneno 	OPERARIO SEBAS <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Timburr Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: lucha n 	RANGER PEPA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Emolga Nivel 27 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: eléctrico volador
ARLEQUÍN KLAUS <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Whirlipede Nivel 22 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho veneno 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Drilbur Nivel 28 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Karrablast Nivel 24 Esfuerzo: +1 Att Tipos: bicho n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Timburr Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: lucha n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Deerling Nivel 27 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: normal planta
<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Whirlipede Nivel 22 Esfuerzo: +2 Def Tipos: bicho veneno 	OPERARIO BRUNO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Sandile Nivel 28 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra siniestro 	JOVEN ALDO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Joltik Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: bicho eléctrico 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Vanillite Nivel 23 Esfuerzo: +1 SpAtt Tipos: hielo n 	DAMA PARASOL SOFÍA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Tympole Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: agua n
CANTAUTOR MARCIO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Blitzle Nivel 22 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: eléctrico n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Drilbur Nivel 28 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Dwebble Nivel 24 Esfuerzo: +1 Def Tipos: bicho roca 	EQ. PLASMA RECLUTA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Sandile Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra siniestro 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Tympole Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: agua n
<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Blitzle Nivel 22 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: eléctrico n 	OPERARIO CONRADO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Krokorok Nivel 29 Esfuerzo: +2 Att Tipos: tierra siniestro 	OPERARIO EDU <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Pansage Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: planta n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Watchog Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: normal n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Tympole Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: agua n
BREAKDANCER BENI <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Darumaka Nivel 22 Esfuerzo: +1 Att Tipos: fuego n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Sandile Nivel 27 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra siniestro 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Timburr Nivel 24 Esfuerzo: +1 Att Tipos: lucha n 	EQ. PLASMA RECLUTA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Trubbish Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: veneno n 	CIENTÍFICO EVARISTO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Deerling Nivel 27 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: normal planta
<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Darumaka Nivel 22 Esfuerzo: +1 Att Tipos: fuego n 	EMPRESARIO BOSCO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Sandile Nivel 27 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra siniestro 	OPERARIO SIMÓN <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Panpour Nivel 24 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: agua n 	EQ. PLASMA RECLUTA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Liepard Nivel 24 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: siniestro n 	CIENTÍFICA LISA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Deerling Nivel 27 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: normal planta
ARTISTA GINO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Sigilyph Nivel 23 Esfuerzo: +2 SpAtt Tipos: psíquico volador 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Palpitoad Nivel 27 Esfuerzo: +2 PS Tipos: agua tierra 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Timburr Nivel 24 Esfuerzo: +1 Att Tipos: lucha n 	EQ. PLASMA RECLUTA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Watchog Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: normal n 	DAMA PARASOL VICENTA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Vanillite Nivel 26 Esfuerzo: +1 SpAtt Tipos: hielo n
MOCHILERO HIROSHI <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Palpitoad Nivel 23 Esfuerzo: +2 PS Tipos: agua tierra 	OFICINISTA SILVIA <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Drilbur Nivel 29 Esfuerzo: +1 Att Tipos: tierra n 	OPERARIO CASIANO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Gurdurr Nivel 25 Esfuerzo: +2 Att Tipos: lucha n 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Scraggy Nivel 23 Esfuerzo: +1 Att Tipos: siniestro lucha 	<ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Frillish Nivel 26 Esfuerzo: +1 SpDef Tipos: agua fantasma
MOCHILERA NOEMÍ <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Munna Nivel 23 Esfuerzo: +1 PS Tipos: psíquico n 	JOVEN BERTÍN <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Cincinno Nivel 65 Esfuerzo: +2 Vel Tipos: normal n 	OPERARIO REX <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Vanillite Nivel 24 Esfuerzo: +1 SpAtt Tipos: hielo n 	Ruta 6 CIENTÍFICO GILL <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Deerling Nivel 27 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: normal planta 	RANGER RENATO <ul style="list-style-type: none"> Pokémon: Minccino Nivel 27 Esfuerzo: +1 Vel Tipos: normal n

Guía de expertos POKÉMON RANGER Trazos de Luz

A lo largo de estas cinco páginas vamos a contarte cómo luchar contra Metagross, quién es la Societé y qué debes hacer para rescatar a Visona. Nada menos.

Sumario

→ El despertar de Zapdos (pág. 17)

SÉPTIMA ENTREGA

Guía Pokémon Ranger

El despertar de Zapdos

Ya has logrado llegar al Monte Lámpagos y ahora debes detener los planes de Purple Eye. Quiere despertar a Zapdos, así que debéis daros prisa en llegar a la cima del monte para evitarlo.



1. Alcanzaste a los Nappers

Avanza por la cueva inferior del Monte Lámpagos y sal por el acceso de arriba. Al salir, te encontrarás a dos Nappers bloqueados por los rayos del monte. Te mandarán a Hippopotas y Swinub para que los captures.



POKEMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Swinub	1	R-280	Tierra	Tierra	Placaje x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Hippopotas	1	R-283	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.

2. Bailando con rayos

Enseguida entiendes el miedo de los Nappers: El lago del monte atrae los rayos de la tormenta, que caen cada pocos segundos. Si te pillan en el agua al caer, perderás 10 puntos de vida. Debes avanzar de islote en islote para evitarlo.



3. El regreso de los Corazados

Tras recibir la llamada de Eustaquio, voláis a casa de Rodel. Los Nappers le han dado un golpe y se han llevado a Lea y Panema. Al mando estaba alguien misterioso... pero enseguida detectáis la señal de Panema en la Cascada de Plata.



CORAZADOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Piloswine	1	R-281	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Mamoswine	1	R-282	Tierra	Tierra	Placaje x4	Crea tormentas de nieve o hace crecer estalagmitas.

4. Destruye el muro mecánico

Avanza un poco por la cueva y enseguida verás que un muro extraño con luces bloquea el paso. Ve al norte y entra en la cueva de la derecha, donde debes capturar a Hippowdon. Vuelve con este Pokémon para que te ayude a destruir el muro mecánico. Sin embargo, lo que conseguirás con esto es activarlo del todo, de manera que comenzará a generar una peligrosa corriente eléctrica. Para destruirlo del todo, debes capturar a Manectric en la cueva y a Electivire en la cueva de arriba.



5. El ataque de Jolteon

Justo tras el muro os sale otro Napper al encuentro. En este caso os envía a Jolteon. Tras capturarlo, un Corazado aparece y le mete prisa: ya están a punto de despertar a Zapdos. Aprovecha y guarda la partida antes de seguir avanzando.



MONTE LÁMPAGOS, ISLA LÁMPAGOS

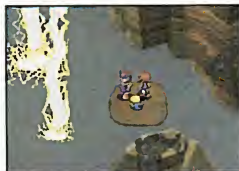
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Ampharos	1	R-009	Eléctrico	Recargar	Recargar x5	Restaura la energía del Capturador.
Manectric	3	R-106	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Gliscor	2	R-108	Tierra	Tierra	Corte x4	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Magneon	3	R-111	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Electrode	1	R-114	Eléctrico	Normal	Electrizar x3	Provoca explosiones a su alrededor.
Electabuzz	2	R-116	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x2	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Electivire	1	R-117	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Weavile	1	R-203	Siniestro	Siniestro	Corte x4	Ataca al oponente con un viento siniestro.
Chimecho	2	R-261	Psíquico	Psíquico	Teletransp.	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.
Drapion	1	R-263	Veneno	Veneno	Destruir x4	Lanza bolas venenosas que fatigan al oponente.
Swinub	4	R-280	Tierra	Tierra	Placaje x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Piloswine	1	R-281	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Hippopotas	2	R-283	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Hippowdon	1	R-284	Tierra	Tierra	Destruir x4	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.

POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Jolteon	1	R-077	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Hace que caigan rayos que frenan al oponente.

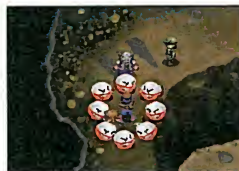
6. Más rayos y vallas

Avanza por una nueva zona exterior evitando los rayos en los islotes y llegarás a otra cueva. El camino está bloqueado por una valla, así que captura a Weavile o un Gliscor de los que caen del techo para destruirla con su movimiento de campo.



7. Rodeado de Electrode

Poco después os vuelve a salir al paso un Corazado. En esta ocasión está dispuesto a plantaros cara seriamente y os envía a 8 Electrode a la vez. Usa el apoyo de los Pokémon de tipo Tierra de la cueva y será fácil capturarlos.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Electrode	8	R-114	Eléctrico	Normal	Electrizar x3	Provoca explosiones a su alrededor.

8. El monolito de Raikou



Avanza hasta la siguiente cueva y guarda la partida. Antes de seguir, deberías capturar a varios Piloswine, Hippowdon y Gliscor. Luego observa el monolito de la izquierda. En esta ocasión debes dibujar el glifo de Raikou para que te deje pasar.



9. La Guardia Corazada

En la cima del Monte Lámpagos se encuentran Purple Eye y sus Corazados, y están a punto de despertar a Zapdos. Purple Eye parece regocijarse por la destrucción que el despertar de Articuno, Zapdos y Moltres va a tener en la Región de Oblivia. Al llegar vosotros, Purple Eye ordena a sus secuaces que os ataquen. Así, os envían primero dos Magnetron y a Magnezone, y luego dos Luxray. Son relativamente sencillos de capturar con la ayuda de Pokémon de tipo Tierra y de Pichu.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Magneon	2	R-111	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Magnezone	1	R-112	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Ataca generando descargas a su alrededor o lanzando esferas eléctricas.
Luxray	2	R-125	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Hace que caigan rayos que frenan al oponente.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Metagross	1	R-226	Acero	Acero	Destruir x1	Lanza potentes rayos y se protege tras una barrera de energía psíquica.

10. El Metagross de Purple Eye

Tras capturar a los Pokémon de los Corazados, Purple Eye os envía a su mejor Pokémon: Metagross, que tiene unos ataques muy potentes, lanzando rayos de varias clases por doquier. Usa la ayuda de Pichu y de los Pokémon de tipo Tierra para empezar la captura. Cuando se ponga nervioso, lanzará rayos en 360°, así que deja de usar ayudantes para evitar perderlos. Debes usar a Pichu todo el rato, y a los ayudantes cuando dispare rayos unidireccionales, y de esta forma lo capturarás.



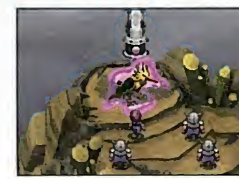
11. La caída de Purple Eye

Purple Eye ha fracasado y habéis logrado que Zapdos no despierte de su letargo. Misión cumplida... pero justo entonces aparece un misterioso personaje en un Dadajet y releva a Purple Eye del mando. Pero bueno, ¿quién está realmente al mando de los Nappers?



12. El despertar de Zapdos

El misterioso personaje se dirige a Zapdos y emite unas poderosas ondas desde su Dadajet que logran despertarlo. Zapdos sale volando a toda velocidad, y el misterioso personaje se despidió mencionando vuestros nombres.



Guía Pokémon Ranger

13. Rumbo a las Ruinas de Oblivia

Brisa y tú montáis en Staraptor y Latios y salís en persecución del personaje misterioso. El Capturador os indica que está en las Ruinas de Oblivia. Al llegar, veis a Visona custodiada por dos Corazados. Guarda la partida y síguelos.



14. Rescata a Visona

En el interior alcanzáis a los Corazados. Visona suspira aliviada, y los Corazados os envían de inmediato a Torterra y Sceptile. Al capturarlos, los Corazados salen huyendo, pero Visona ha desaparecido sin despedirse. Algo empieza a oler demasiado raro en todo esto.



15. El secreto de la Societé

Avanza hacia arriba adentrándote en las ruinas y descubrirás una nueva puerta. En ella vuestros amigos toman el té entre Corazados. En realidad se trata de la Societé, una banda de ladrones que ha recorrido el mundo robando tesoros y que en Oblivia se hacían pasar por ciudadanos respetables. Ellos controlaban a los Nappers, a Purple Eye. Y tras hacerse con la Armadura de Oro del Regente Inmortal, son ellos quienes han despertado a Articulo, Zapdos y Moltres.



16. El Fuerte Flotante

Visona, Truco, Talo y Eduardo son inmortales gracias al fragmento de la Armadura de Oro que cada uno lleva puesto, pero eso no era suficiente. Necesitaban el poder del Regente Inmortal, y para ello necesitaban despertar a Articulo, Zapdos y Moltres. Así han recuperado el Fuerte Flotante. Su poder es inmenso: Un solo disparo hace desaparecer la Isla Dolzor. Mientras la Societé toma Oblivia, Lea descubre cómo liberar a los pájaros legendarios...



17. Rescata a Visona

Brisa y tú montáis en Staraptor y Latios y voláis rumbo al Fuerte Flotante. Pero entonces Articulo, Zapdos y Moltres aparecen para crear una barrera protectora. Antes deberéis liberarlos de su maldad: La clave está en la Casa de Rodel.



CORAZADOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Torterra	1	R-141	Planta	Placaje x4		Ataca lanzando hojas o haciendo brotar espinas.
Sceptile	1	R-144	Planta	Planta	Corte x4	Hace volar hojas aliadas a su alrededor.



Las mejores guías en...
HOBBYTRUCOS.es

Tu portal de guías y trucos en internet

New Mario Bros. Wii!
Paso a paso todos los mundos, incluido el mundo secreto.
Consigue las 231 monedas estrella de sus nueve mundos.
Acaba con los jefes finales.

Wii!

Super Mario Bros. Wii!

Los mejores juegos online

Conecta a juegos

Los mejores juegos online

Conecta a juegos

¡Envíanos un e-mail!

Si estás aburrido o necesitas un consejo, escríbenos a ayuda@hobbytrucos.es o trucos@hobbytrucos.es

ANIMAL LET'S GO TO THE CITY

¡Hola, cómo se consigue la pala y la red de oro en Animal Crossing de la Wii? Y otra duda: ¿qué pasa en el juego durante el fin de año? ¡Gracias! Sergio Granados Martín



INAZUMA

¡Hola Nintendo Acción! ¿Puede aprender una super técnica Will Glass? ¿Puede aprender una super técnica Will Glass? ¿Puede aprender una super técnica Will Glass? ¿Puede aprender una super técnica Will Glass?

SUPER MARIO GALAXY 2

¡Hola N.A. En Mario Galaxy 2 he conseguido la estrella 241 en la galaxia Saltos Acrobáticos, también la moneda. Después, no me aparece el cometa ver- Montañé

INAZUMA

¡Hola! ¿Cómo se consiguen los supertrucos? ¿Puedo conseguir la super técnica Fenix Oscuro? ¿Puedo conseguir la super técnica Fenix Oscuro? ¿Puedo conseguir la super técnica Fenix Oscuro?

TRUCOS A LA CARTA

Trucos

misiones de Deidara, Sasori, Hiruto, Itachi y Kisame. Luego cómpralo en la tienda.

● **Kankuro:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.

● **Kiba:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.

● **Kisame:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.

● **Komachi:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.

● **Kurenai:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.

● **Orochimaru:** Cómprra el primer set de personajes.

● **Sai:** Compra el primer set de personajes.

● **Sasori:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.

● **Sasuke:** Compra el primer set de personajes.

● **Shikamaru:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.

● **Shino:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2. Cómpralo en la tienda.

● **Temari:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.

● **Towa:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.

● **Yamato:** Compra el primer set de personajes.



NBA JAM WII

En la pantalla de inicio, donde pone 'pulsar A para empezar' pulsa los siguientes botones para lograr nuevos y divertidos equipos:

● **J Cole y la Novena maravilla:**

Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, 1 y 2.

● **Equipo Demócrata:** Pulsa izquierda trece veces seguido del botón +.

● **Equipo Republicano:** Pulsa derecha trece veces seguido del botón +.

● **Equipo Beastie Boys:** Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, (+).

SAMURAI WARRIORS

PERSONAJES SECRETOS:

● **Aya:** Completa las historias de

Kenshin Uesugi y Kanetsugu Naoe.

● **Masanori Fukushima:** Completa las historias de Kiyomasa Kato y Mitsunari Ishida.

● **Takamaru:** Recoge 33 Murasame Castle Tanukis en el modo normal de dificultad.

DOS DESBLOQUEABLES MÁS:

● **Bear Mount:** recoge 54 Murasame Castle Tanukis en el modo de dificultad Nightmare.

● **Matsukaze Mount:** recoge 54 Murasame Castle Tanukis en el modo normal de dificultad.

SIN & PUNISHMENT (GV)

Ahora que puedes jugar en Wii la segunda parte de este mítico juego de N64, recordemos algunos trucos para la versión de nuestra CV:

● **Test Musical:** Acaba el juego en modo fácil. El modo o encontrarás en el menú de configuración.

● **Poner o quitar subtítulos:** Al acabar el juego en modo normal tendrás la opción de quitar los subtítulos en japones durante las escenas de vídeo.

● **Modo de muestra de Frames:** Acaba el juego en modo difícil. Puedes activar también el modo a cámara lenta.

● **Modo Difícil:** Aparece al acabar el juego en modo normal.

● **Modo Turbo insano:** Acaba el modo difícil.

SONIC COLOURS

DESBLOQUEAR PERSONAJES MII PARA EL SIMULADOR DE SONIC
Colecciona 30 anillos rojos para desbloquear el personaje Mii en el juego Sonic Simulator

SUPER SONIC

Consigue 180 anillos rojos y luego acaba todas las fases del simulador **VIDAS EXTRA EN LA PANTALLA DE RESULTADOS**

Cuando sale la pantalla de resultados, con el Rango y la Puntuación puedes saltar repetidas veces mientras corras entre los números para hacer caer varios anillos y por lo menos una vida extra.



SPIDERMAN DIMENSIONS

Existen tres trajes extras en el juego. Para conseguirlos, crea un nuevo perfil de juego y en el menú para salvar partida introduce los códigos.

● **Iron Spider (traje de Civil War):** Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba

● **Traje Zona Negativa:** Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda

● **Araña Escarlata (Saga del Clon):** Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA 2

● **Salud infinita:** Encuentra todos los holocrones.

● **Fuerza infinita:** Mejora todos los poderes de la fuerza al máximo nivel.

● **Modo insano:** Pasate todos los niveles en dificultad Unleashed.

SUPER MARIO GALAXY 2

ITEMS PARA LOS TOADS. DEPOSITA PEDAZOS DE ESTRELLA PARA LOGRAR MEJORAS

● **Gafas:** Deposita 1000 pedazos de estrella.

● **Lanza y escudo:** Deposita 2000 pedazos de estrella.

● **Pico:** Deposita 4000 pedazos de estrella.

● **Toad conductor:** Deposita 6000 pedazos de estrella.

● **Toad explorador:** Deposita 8000 pedazos de estrella.

● **La carrera perfecta (gran maestro conductor temerario galaxy):** Deposita 9999 pedazos de estrella.

● **Para abrir el Reto de las estrellas**

verdes: Consigue 120 estrellas y derrota a Bowser.

● **Desbloquear a Luigi:** Vence a Bowser en su generador de galaxias.

● **Mundo secreto:** Lo consigues cuando acabas el juego por primera vez.

● **Aleteo de Yoshi infinito:** Antes de terminar de revolotear con Yoshi pulsa Z y rápidamente sueltas Z y dejas apretado A. Esto se puede hacer las veces que quieras.

● **99 vidas:** En la galaxia descomunal, al llegar al astro redondo con tres koopas gigantes, empiezas a saltar sobre un kooa y al rato te suben las vidas una a una en cada salto. ¡A disfrutar de las 99 vidas gratis!



TATSUNOKO VS. CAPCOM

NUUEVAS ILUSTRACIONES

● **Ilustración Especial # 2:** Acaba el juego 5 veces.

● **Ilustración Especial # 3:** Acaba el juego 10 veces.

● **Ilustración Especial # 4:** Acaba el juego 15 veces.

● **Ilustración Especial # 5:** Acaba el juego 20 veces.



TRON EVOLUTION BATTLE GRIDS

Estos códigos se introducen en el Menú de Trucos. Para desactivarlo vuelve a introducirlos de nuevo.

● **lctalltrails:** los senderos de luz de tu moto serán más altos.

● **Lcsuperslide:** tu moto derrapará mejor.

WII PARTY

MINIJUEGO SECRETO

Supera los cinco eventos de Juegos de fiesta, es decir: Isla Aventura, Gira mundial, Mii en raya, La rueda de la suerte y El bingo, y se desbloqueará un minijuego secreto: el tramposo.

NIVELES EXPERTO Y MAESTRO

Supera en nivel Avanzado cualquier juego que tenga ese nivel de dificultad disponible, y así harás aparecer un nuevo nivel de dificultad para todos esos juegos: el Experto. Luego superalo en ese nuevo nivel de dificultad y aparecerá el nivel Maestro.

GOLDEN EYE 007



LUCHA CONTRA ALEC TRELWELAND

Lo primero que tendrás que hacer es presionar los botones que te indiquen. Cuando te Alec te tire sube las escaleras, sal del cobertizo y ve a la marca. Ahora coge el Terralite III y Strange UA-1 cuando te lo encuentres por el camino.

Sal por la puerta y te enfrentará a Alec. Acércate y dispárale para que no se quede allí disparando. Cuando baje de la zona de protección, déjate caer y no entres en la instalación. Ponte en el lado izquierdo de la puerta y sigue disparando. Cuando llame a los refuerzos encárgate de todos aunque los que están lejos no te quitarán demasiada vida. Cuando aparezca el helicóptero, entra un poco en una instalación y sal para despistarlo. Sigue atacándolo hasta que se vaya. Cuando te lo vuelvas a encontrar deberá presionar correctamente varios botones y lo habrás vencido.

METROID: OTHER M

JEFE FINAL PHANTOON

Esquiva sus disparos de plasma y centrate en disparar a su ojo. Cuando la lucha avance sus disparos se intensificarán y será mas complicado esquivarlos. Si entran



más enemigos, destrúyelos y vuelve a centrarte en Phantoon. Cuando destruya todas las ventanillas utilizará los tentáculos para atacarte. Para saber por donde va a atacar con ellos, fíjate hacia donde inclina el cuerpo que será por donde ataque. Si utiliza el ataque que crea un agujero negro, esquivalo o verás como tu vida baja rápidamente. Cuando su ojo caiga al suelo tendrás que acercarte para darle el golpe final. Si no, se recuperará y tendrás que seguir atacándolo.

Wii

Los trucos más solicitados tanto para juegos que triunfaron en las listas de éxitos como para títulos de culto.



CALL OF DUTY BLACK OPS CÓDIGOS

Si usas el mando clásico, en el menú principal mira hacia abajo, hacia tus manos y presiona "ZL" y "ZR" un par de veces para liberarte de la silla. Si usas mando de Wii y nunchuk, agita-

los. Detrás de la silla en la que estabas hay un terminal del ordenador. En él puedes meter estos códigos para desbloquear curiosos secretos.

- **ZORK:** Un minijuego de texto. Puede conectar un teclado USB a tu Wii para jugarlo.
- **HELP:** obtienes una lista de comandos que puede teclear y que producen efectos en el ordenador, icómo en el viejo sistema operativo MSDos!
- **3ARC UNLOCK:** desbloquea todas las misiones del modo Campaña (pero no los mapas zombie).
- **3ARC INTEL:** desbloquea todos los archivos de inteligencia.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

LOS 3 ÚLTIMOS JEFES FINALES

- **Mumalo:** Salta cuando corra hacia ti y para evitar las ondas que provoca al golpear el suelo. Salta sobre su espalda cuando no tenga las escamas o en la tripa cuando esté boca arriba. Cuando caigáis al nivel inferior, lanzará fuego. ¡Agáchate! Tú ataca igual que antes. Cambiará de color y caeréis a un nivel inferior, donde realizará un ataque de bolas de fuego. Esquiva y repite ataques.
- **Coronel Plumez:** Para que no te dañe, pasa por debajo cuando levante una pierna y quédate debajo. Cuando levante la otra sal de debajo suyo. Haz esto varias veces. Cuando salte aléjate todo lo posible para que no te caiga encima. En uno de esos saltos la parte de abajo con pinchos pasará a ser de hierba. Agárrate a ella y agita el mando para golpear con los puños. Repite el proceso dos veces más. Ahora vuela y lanzará huevos



que se convierten en gallinas. Esquiválas, espera a que intente aplastarte y salta sobre él. Repítelo dos veces saldrá el totem que lo controla. Salta sobre él y dale lo suyo usando los puños.

- **Tiki Kong:** Utiliza el barril cohe-te para llegar a la cima. Una vez allí tendrás que ocuparte primero de las manos. Así que pisa dos veces cada joya de la mano cuando intente atacarte. Cuando no tenga manos intentará aplastarte con lo, esquivalo a el y a la onda de fuego y salta sobre su cabeza. Si lanza pájaros de fuego te tocará esquivarlos. Tendrás que pisar tres veces su cabeza para derrotarlo.

CASTLEVANIA REBIRTH

DESBLOQUEA LA SELECCIÓN DE NIVELES

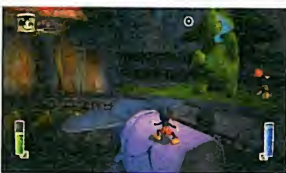
Elige la opción de 'Comenzar Partida', y deja pulsado derecha unos segundos.

DESBLOQUEA EL MODO CLÁSICO Completa el juego y será seleccionable.

CAVE STORY

TRAJES ALTERNATIVOS

- En la pantalla de título, mantén pulsado el botón B e introduce la combinación que quieras. Si la introduces correctamente, el mensaje "Press the A Button to Begin" parpadeará.
- **Traje Azul:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, Up.
 - **Navidad:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 2, Left.
 - **Halloween:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 2, 2, +, -, -, Right.
 - **Traje Rojo:** 1, 2, 1, 2, 2.
 - **Conviértete en Quote:** 1, 2, 1, 2, Down
 - **Traje Amarillo:** 1, 2, 1, 2, 1, Down.



EPIC MICKEY

DESBLOQUEA EL MODO NEW GAME + Completa el juego. Esto hace el juego más complicado.

PARA DESBLOQUEAR LOS PERSONAJES EN SUS VERSIONES ANTIGUAS ESTILO CARTOON

- **Mickey Mouse, "Mad Doctor":** Recoge 20 rollos de película
- **Oswald el conejo afortunado, Corto "Oh What a Knight":** Colecciona 30 rollo de película

GOLDENEYE 007

INTRODUCE ESTOS CÓDIGOS EN LA PANTALLA DE EXTRAS

- **Modo Cabezones:** 477MYFR13NDS4R3SP13S.
- **Invisibilidad (pantalla dividida):** Inv1s1bleEv3ryth1ng.
- **Etiquetas (pantalla dividida):** Notitt 11.



KID ICARUS (CV WII)

¿Con ganas de jugar a Kid Icarus en 3Ds? ¡Pues para ir poniéndonos en marcha, qué mejor que recordar la aventura original! Estos passwords solo funcionan en la versión de Wii, así que los viejos trucos para NES no funcionan. ¡Estos son los que te llevarán por el buen camino! (indicamos en los códigos si se distingue entre mayúsculas y minúsculas).

KIRBY'S EPIC YARN

ACABA EL JUEGO Y CONSIGUE LAS SIGUIENTES MELODÍAS

- **Dream Land, títulos de crédito y Yin-Yarn's.**
- VARIOS COLECCIONABLES NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA TIENDA POR DEFECTO Y, EN CAMBIO, SE DESBLOQUEAN AL DERROTAR A LOS JEFES ESPECÍFICOS:**
- **Hanging Bells:** Acaba con Yin Yarn.
- **Muñeco King Dedede:** Vence al rey Dedede.
- **Muñeco de Meta Knight:** Derrota a Meta Knight.
- **Cama Estrella:** Vence a Yin Yarn.

MARIO SPORTS MIX

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

- Ten en cuenta que, cuando desblo-queas a uno, sólo puede usarlo en el deporte en el que has realizado la tarea.
- **Black Mage:** completa el Star Road, que está en la Star Cup, dos veces

en el Tournament Mode. Completa el Star Road tres veces para des-bloquearle en los otros tres depor-tes.

- **Cactuar:** Juega 60 partidos o derróta en un camino oculto del Tournament Mode.
- **Moogles:** Completa la Mushroom Cup Smile; disputa 28 partidos o derróta en un camino oculto del Tournament Mode.
- **Ninja:** Completa el Star Road, que está en el mapa de la Star Cup, una vez en el Tournament Mode.
- **Slime:** Game 28 partidos.
- **White Mage:** Completa el Star Road, situado en el mapa de la Star Cup, dos veces en el modo Torneo.

METROID OTHER M

UNOS CUANTOS EXTRAS QUE PODEMOS DISFRUTAR UNA VEZ ACABADO EL JUEGO

- **La nave:** al acabar el juego en modo normal puedes volver al principio y encontrar los ítems que hayas dejado por el camino. Además, habrá un jefe extra.
- **Modo Difícil:** si te han quedado ganas de más Metroid prueba el modo difícil que se desbloquea al acabar el juego al 100%.
- **Galerías:** estarán disponibles al acabar el juego por primera vez.

NARUTO SHIPPUDEN: CLASH OF NINJA REVOLUTION 3

PASOS NECESARIOS PARA DESBLOQUEAR A TODOS LOS PERSONAJES

- **Anbu Kakashi:** Completa el 40% de las misiones incluyendo el rango S

y luego cómpralo en la tienda.

- **Anko:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Asuma:** cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Baki:** cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Bando:** compra todo y luego consigue otros 70.000 ryo para comprarlo.
- **Chiyo:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Choji:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Deidara:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Hidan:** Completa al 30% las misiones de Deidara, Sasori, Hiruto, itachi y Kisame. Luego cómpralo en la tienda.
- **Hinata:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Hiruto:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Itachi:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Kabuto:** Compra el primer set de personajes.
- **Kazuku:** Completa al 30% las

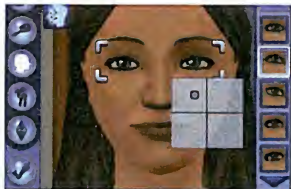
DISNEY EPIC MICKEY

ABRIR LAS DOS PUERTAS DE LA CALLE DE MAL

Estando de frente a ellas, la de la izquierda se abre si borras el reloj del edificio que tienes detrás. La de la derecha la abre Pete en el Ayuntamiento. Para ello, primero debes haber hablado con Daisy robot en Aventuralandia y te tiene que haber dado la misión de devol-

verle su diario (para lo que necesi-tas todas las partes de su cuerpo).





LOS SIMS 3

KARMA POWERS, ENCUÉNTRALOS Y ÚSALOS:

- **Casanova:** En el dance club cerca de las habitaciones.
- **Maldición cósmica:** solo por la noche en el cementerio.
- **Epic Fail:** en la estatua de la casa de Goth.
- **Musa:** Pinta en el museo de arte.

MARIO VS. DONKEY KONG ¡LOS MINIS MARCHAN DE NUEVO!

DESBLOQUEA NUEVOS MINIS

Los consigues al superar determinados niveles de la azotea, y los activas en 'opciones - extras - personaje':

- **Mini Donkey Kong:** supera los niveles A-7, A-8 y A-9.
- **Mini Party (cambian entre DK, Mario, Peach y Toad):** supera los niveles A-10, A-11 y A-12.
- **Mini Peach:** supera los niveles A-4, A-5 y A-6.
- **Mini Toad:** supera los niveles A-1, A-2 y A-3.

OTROS EXTRAS

- **Desbloquea la azotea y el sótano:** Estarán disponibles al completar el modo normal.
- **Estrella de oro en el archivo de guardado:** Consigue nada menos que las estrellas de oro de los 100 niveles. ¡Menuo crack!

MARIO Y LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER ÍTEMS 'CHOLESTEROAD'

- **Medalla Desafío:** Alcanza la clasificación A en Green Shell.
- **Calcetines Bro:** Alcanza la clasificación A en You Who Cannon.
- **Guantes Sifón:** Alcanza la clasificación A en Magic Window.
- **Botas Dizzy:** Alcanza la clasificación A en Super Bouncer.

ción A en Super Bouncer.

- **Pieza de Consejo:** Alcanza la clasificación A en Spin Pipe.
- **Botas Intrépido:** Alcanza la clasificación A en Jump Helmet.
- **Prenda Maestra:** Alcanza la clasificación A en todos los desafíos.

DESBLOQUEA LOS SIGUIENTES

FINALES ALTERNATIVOS

- **Final Alternativo 1:** Acaba el juego con Mario, Luigi y Bowser, teniendo a todos ellos con un nivel superior a 39.
- **Final Alternativo 2:** Acaba con Mario y Luigi por debajo de nivel 18.



OKAMIDEN

Desbloqueables disponibles una vez acabas el juego y coleccionas todo:

- **Dark Sun (Dark Chibi):** Acaba la aventura.
- **First Sunrise (Chibi Shiranui):** Debes completar todas las misiones y encargos.
- **Karmic Returner (Original Amaterasu):** También disponible una vez acabado el juego.
- **Moon's Legacy (Made of Ice):** Debes terminar al completo

Treasure Tome.

- **Painter's Legend (Ishaku's armor):** Debes completar el bestiario.

PHANTASY STAR ZERO

Activa estos trucos ingresando el código correspondiente en la máquina expendedora de las alcantarillas.

- **Garras:** 5247 3115.
- **Sable:** 3489 9723.
- **Lanza:** 4137 5476.
- **Cortadora:** 7772-2919.
- **Boom Bazooka:** 4624-5828.
- **Dengeki DS:** 4898-1642.
- **Espada Cañón:** 7839-3594.
- **Maestro del juego:** 7162-5792.
- **Lassie Soul:** 4775-7197.
- **Taupy Soul:** 9475-6843.
- **Puyo Soul:** 3470-1424.
- **Escudo de Selvaria:** 4294-2273.
- **Lanza de Selvaria:** 5703-8252.
- **Caduceo:** 5139-6877.
- **Consolas plus:** 9185-6189.
- **5 corazones Lassie:** 1795-6762.
- **5 corazones Toppi:** 1914-9256.
- **5 corazones Puyo:** 7762-1268.
- **Cinta Miku Hatsune:** 8331-7716.
- **Cañón del Poder de Samus Aran:** 6337-6325.
- **Cañón Dokkan:** 8841-3383.
- **Cinta Famitsu Magazine:** 5397-8287.
- **Gemaga:** 8353-1552.
- **Escudo V-Jump:** 4841-9476.
- **Espada de una sola mano:** 5848-4768.
- **Escudo Hylia:** 3486-1881.
- **Bastón de la Luz y la oscuridad:** 8741-4615.

INAZUMA ELEVEN

NOVEDADES UNA VEZ QUE COMPLETAS EL JUEGO

Cuando cargues la partida después de haber terminado el juego tendrás algunas opciones nuevas. Si vas al despacho del presidente y hablas con el Sr. Raymon podrás jugar partidos amistosos con equipos de más nivel. Cuando termines cada partido tendrás un premio y si completas toda la cadena con puntuación S tendrás un premio especial.

Otra novedad es que puedes hablar con Veteran, el Superbedel para comprar cuadernos secretos.



- **Greg & Kiri dentro de la partida:** 5531-0215.
- **Escudo de Selvaria:** 9425-3366.
- **Nintendo Power:** 3171-0109.
- **Nintendo Dream:** 2893-1983.

NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD

- **Modo Difícil (multijugador):** Alcanza el nivel 30.
- **Modo Super Difícil (multijugador):** Alcanza el nivel 60.
- **Modo Difícil (1 jugador):** Completa la historia en dificultad normal.
- **Modo Super Difícil (1 jugador):** Termina las misiones del modo difícil, incluida la Torre Eterna.



RHAPSODY

A MAGICAL ADVENTURE.

Si te has bloqueado en Ice Temple ante las tumbas de Michael y Caroline haz lo siguiente: sal del juego. Cambia el idioma de la consola a FRANCÉS, vuelve al juego. Juega esa parte en francés. Una vez estén en tu equipo las dos ranas, vuelve a cambiar la configuración. Esta es la única forma de poder avanzar en el juego.

ROOMS

TROFEOS Y DESBLOQUEABLES

- **Basic Master:** Acaba todos los niveles de Mansión 1.
- **Items Master:** Obtén todos los ítems de Rooms Street.
- **Mirror Master:** Acaba todos los niveles de Mansión 3.
- **Regalo de Mr. Book:** Encuentra las cuatro piezas de puzzle en Rooms Street y luego usa la salida.
- **Caramelo de novato:** Completa diez niveles con calificación ORO.
- **Creador de Puzzles:** Haz diez niveles con el editor.
- **Rooms Mania:** Acaba todos los niveles de Mansión 1-4.
- **Rooms Master:** Acaba todos los

niveles de Extra Mansión.

- **Rooms Stone (Nivel pájaro):** Completa 75 retos.
- **Rooms Stone (Nivel ardilla):** Completa 50 retos.
- **Rooms Stone (Nivel cocodrilo):** Completa 125 retos.
- **Rooms Stone (Nivel Instituto):** Completa 175 retos.
- **Rooms Stone (Nivel Brujo):** Completa 100 retos.
- **Rooms Stone (nivel mono):** Completa 25 retos.
- **Rooms Stone (nivel roomo sapien):** Completa 150 retos.

SONIC CLASSIC COLLECTION

DEBUG MODE

Para elegir nivel en Sonic 1, pulsa en la pantalla de título Sonic The Hedgehog arriba, abajo, izquierda, y derecha. Si lo has hecho bien oírás el sonido de un anillo. Pulsando Y y Start podrás elegir fase.

ELIGE NIVEL COMO KNUCLES EN SONIC 2

Presiona Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, mantén pulsado Y y presiona Start.



SUPER SCRIBLENAUTS

Existe la Starite 121. Para conseguirla tienes que crear una máquina del tiempo. Úsala varias veces. En una de las veces que la uses aparecerás en un escenario extraño, donde hay un Maxwell alternativo y una Starite en un árbol. Al cogerla habrás terminado el juego al completo.

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR CAZAR CONEJOS

- **Contenedor de corazón:** 5 conejos.
- **Scroll de espada:** 50 conejos.
- **CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR SELLOS NIKO**
- **Escudo de la Antigüedad:** 10 sellos.
- **Scroll de espada 2:** 20 sellos.
- **Uniforme de ingeniero:** 15 sellos.



TRANSFORMERS GUERRA POR CIBERTRÓN AUTOBOTS Y DECEPTICONS

- **PASSWORDS**
- **Autobot Silverbolt:** 10141.
- **Decepticon Ramjet:** 99871.
- **DESBLOQUEABLES**
- **Autobot Air Raid:** Acaba con él en Nivel Las calles 6 (Arena 18).
- **Autobot Grimlock:** Acaba con él en Nivel Purificación 6 (Arena 30).
- **Autobot Hot Rod:** Acaba con él en Nivel Dam 6 (Arena stage 24).
- **Autobot Jazz:** Acaba con él en Nivel Estadio 6 (Arena 6).
- **Autobot Ultra Magnus:** Acaba con él en Nivel Alcantarillas 6 (Arena 2).
- **Decepticon Barricade:** Acaba con él en Nivel Estadio6 (Arena 6).
- **Decepticon Breakdown:** Acaba con él en Nivel Dam 6 (Arena 24).
- **Decepticon Cyclonus:** Acaba con él en Nivel Calles 6 (Arena 18).
- **Decepticon Motormaster:** Acaba con él en Nivel Alcantarillas 6 (Arena 12).
- **Decepticon Shockwave:** Acaba con él en Nivel Purificación 6 (Arena 30).

TRON EVOLUTION

DOS CÓDIGOS QUE DEBES METER EN EL MENÚ DE TRUCOS

- **Sirve para desbloquear el traje Quora:** C74f395f.
- **Sirve para desbloquear la isla, tanque y mapa del disco de batalla:** 25E0DE6B.

Nintendo DS

En nuestra selección DS hay secretos, desbloqueables y trucos para grandes juegos de la portátil más vendida.



BAKUGAN BATTLE TRAINER

ALPHA HYDRANOID
Acaba Arena 25 o el juego una vez.
ULTIMATE DRAGONOID
Axaba Arena 3.

BIRDS & BOMBS SPOTTO! DSI WARE

MODOS DE JUEGO ADICIONALES
● Modo Desafío: Alcanza la fase 10 en el modo historia.

● **Modo historia Pro** (en este modo no se ve la trayectoria de la bomba, así que es mucho más difícil): Lo conseguimos al acabar el juego.

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA

ALBUS MODE, MODO JEFES Y TEST DE SONIDO

Completa el juego habiendo salvado a todos los aldeanos.

MODO DIFÍCIL

Acaba el juego una vez.

MODO DIFÍCIL NIVEL 255

Acaba el modo difícil o conecta el juego con el Castlevania: Judgement

DRAGON BALL ORIGINS 2

TEST DE SONIDO

Estará disponible una vez hayas completado toda la historia y habien-

do jugado las fases extra.

PELÍCULAS

Encuentra todos los objetos coleccionables para tenerlas disponibles en el menú de bonus.



DRAGON QUEST IX

LAS MINIMEDALLAS

Dándole las minimedallas al Capitán Minimus puedes conseguir estos objetos:

- 4 medallas: llave de ladrón.
 - 8 medallas: pañuelo de Mercurio.
 - 13 medallas: traje de conejita.
 - 18 medallas: jersey pirata.
 - 25 medallas: medias transparentes.
 - 32 medallas: espada milagrosa.
 - 40 medallas: armadura sagrada.
 - 50 medallas: protector de meteor.
 - 62 medallas: yelmo oxidado.
 - 80 medallas: Atuendo de dragón y el "Saludo del capitán".
- Y una vez lo hayas hecho, el capitán abrirá su tienda y podrás seguir encontrando nuevos objetos:
- Anillo de oración: 3 medallas.
 - Elixir élfico: 5 medallas.
 - Cenizas de santo: 8 medallas.
 - Piedra reinicio: 10 medallas.
 - Fragmento de oricalco: 15 medallas.
 - Botas de duendecillo: 20 medallas.

TIENDA SECRETA

Primero, necesitas la Llave Suprema (la consigues en un punto determinado de la aventura). En la ciudad

de las Chungeras, ve a la tienda de items caros y busca la pared inclinada en la parte de atrás. Verás una pequeña puerta: ábrela y entrarás en una tienda con items raros, incluidas poderosas armas y resistentes armaduras que te facilitarán tu viaje.

EL INTREPIDO BATMAN

● Traje de Batman Batitraje

Medieval: 5644863.

● Proto Lucha Desafío: 6677686.

● Arma Barrera: 2525655.

● Arma Espada Cinturón: 2587973.

● Arma Flashbangs: 3527463.

● Arma Humo: 7665336.

EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

LOS RETOS DE LAYTON

● Casa del hotelero: Acaba los diez cursos de coche de juguete.

● Casa del mensajero: Completa las doce entregas del loro.

● Casa del cuentacuentos: Acaba los tres libros de fotografía.

● Casa del viajero del tiempo: Acaba el juego.

EL NUEVO PUZLE DE LA CAJA DE PANDORA

Cuando acabas el anterior juego recibes un código que puedes usar en esta tercera parte. Introdúcelo en el menú de la Puerta Secreta para acceder a este nuevo reto.

OPCIONES SECRETAS

● Personajes secundarios: acaba los 168 puzles.

● Personajes principales: consigue 4200 Picarats.

● Voces de los personajes: consigue 5000 Picarats.

● Músicas: consigue 4700 Picarats.

● Películas: consigue 5200 Picarats.

● Bocetos: consigue 4500 Picarats.

GHOST TRICK

DESbloquear la base de datos

Cuando acabas el juego tienes disponible desde el menú una base de datos donde se muestran a los 33 personajes y las 14 localizaciones disponibles. Para visualizarlo, debes pulsar en el icono de la parte izquierda de la pantalla.

GOLDEN SUN OSCURO AMANECE

Para acceder a la isla Crossbone, la mazmorra oculta, debes acabar con el jefe final del juego y salvar la partida tras los créditos finales. Después, carga esta partida y ve al sur de Tonfon. Verás un mar con remolino: déjate absorber por él y, una vez salgas, navega hacia el este. Sigue las indicaciones hasta la isla en la que está la cueva por la que se entra a la mazmorra. Dentro, te espera el jefe más poderoso del juego.



GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

INTRODUCE LAS SECUENCIAS DE TECLAS SIN EL JUEGO PAUSADO

- Armadura: L, L, R, B, B, A, A, R.
- Nubes: Arriba, Abajo, Izq, Derecha, X, Y, L, R.
- Pistola con explosivos: L, R, X, Y, A, B, Arriba, Abajo.
- Soleado: Arriba, Abajo, Izquierda,

- Derecha, B, X, L, R.
- Niebla: Arriba, Abajo, izquierda, Derecha, Y, B, R, L.
- Curación: L, L, R, A, A, B, B, R.
- Huracán: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, Y, R, L.
- Mucha lluvia: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, A, X, R, L.
- Lluvia: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y, A, L, R.
- Nivel abajo: R, X, X, Y, Y, R, L, L.
- Nivel arriba: L, L, R, Y, Y, X, X, R.
- Tanda de armas 1: R, Arriba, B, Abajo, Izquierda, R, B, Derecha.
- Tanda de armas 2: R, Arriba, A, Abajo, Izquierda, R, A, Derecha.
- Tanda de armas 3: R, arriba, Y, Abajo, Izquierda, R, Y, Derecha.
- Tanda de armas 4: R, Arriba, X, Abajo, Izquierda, R, X, Derecha.
- Medalla de oro: Consigue una puntuación de 10.000 puntos o más para un arma.
- Inmunidad al fuego: Consigue una puntuación dorada en el minijuego del Camión de Bomberos.
- Incrementa la fuerza de la armadura: Completa las cinco olas de las misiones de vigilante con un 100% de las muertes conseguidas.
- Correr infinito: Completa cinco misiones de paramédico.

TAXIS ANTIBALAS

Completa 15 carreras de taxi seguidas sin fallar ninguna, y cada vez que entres en un taxi esté será antibalas.

GOLDEN SUN AMANECE OSCURO

JEFES FINALES

● **Lobo del Caos, Spatha y Cora**
El Lobo del Caos es vulnerable a la Tierra, Spatha al Fuego y Cora al Agua. Centraté en el Lobo del Caos, ya que si le vences se acaba el combate. Intenta no usar invocaciones y guárdalas para más adelante, ya que al vencer al Lobo, este absorbe a Spatha y a Cora y se transforma en Arquimera. Cuando Kraden te pregunte si estas listo, dile que no y así podrás usar objetos. Prepárate, habla con Kraden y responde que sí.

● **Arquimera**
Es vulnerable al viento. Puede atacar dos o tres veces por turno. Para vencerlo utiliza las invocaciones mas poderosas que tengas si no las has utilizado antes.



DRAGON QUEST VI LOS REINOS ONÍRICOS



DESbloquea nuevas clases

- **Armamentalista:** Alcanza el nivel de maestro en Mago y Guerrero con un mismo personaje.
- **Gladiador:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Guerrero y Artes Marciales con un mismo personaje.
- **Estrella:** Alcanza el nivel de maestro en Callejero y Bailarín con un mismo personaje.
- **Paladín:** Alcanza el nivel de

maestro en las clases Artes Marciales y Sacerdote con un mismo personaje.

● **Guardabosques:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Mercader, Ladrón y Domador de monstruos.

● **Sabio:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Sacerdote y Mago con un mismo personaje.

● **Héroe:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Estrella, Gladiador, Sabio y Guardabosques.

● **Dragón:** Necesitas un objeto llamado "Diligencia dragónica" cuando cambies de profesión.

● **Burbujillimo metálico:** Necesitas un objeto llamado "Mente de Metal Líquido" cuando cambies de profesión.

Nintendo 3DS

Una nueva ración de trucos para sacar todo el partido a vuestros juegos favoritos de 3DS. Así, todo es más fácil.



DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

TRAJES ALTERNATIVOS
En la pantalla de selección de personaje, mantén pulsados los botones indicados y pulsa A para seleccionar.

- Alfa Kasumi braid: L + X
- Alfa Kasumi cola de caballo alta: R + X
- Alfa Kasumi cola de caballo baja: L + R + X
- Kasumi trenza: L + X
- Kasumi Cola de Caballo Alta: R + X
- Kasumi Cola de Caballo baja: L + R + X
- La mariposa sin máscara: L + X
- Leifang trenzas laterales: L + X
- Leifang Cola de caballo corta: R + X
- Selección aleatoria, Traje Shinden 1: L + X

ZELDA OCARINA OF TIME



Te damos las claves para acabar con los tres primeros jefes de mazmorra del juego.

GOHMA (ÁRBOL DEKU)

Fija en ella tu punto de mira, esquiva sus ataques y dispárala con el tirachinas. Quedará aturrida: corre a golpearla con la espada. Cuando se recupere, saltará al techo. Búscala con la vista subjetiva del tirachinas y dispara a su ojo. Si lo haces deprisa, volverá a caer y puedes repetir la secuencia anterior de tirachinas-espada. Si no, le dará tiempo a lanzar tres larvas. Acaba con ellas y céntrate en Gomah, que ha vuelto al suelo, usando de nuevo tirachinas y espada. Repite esta estrategia hasta que el arácnido caiga.

REY DODONGO (CAVERNA DODONGO)

Colócate delante de él, fija el punto de mira en su boca y en cuanto la abra lánzale una bomba dentro. Quedará aturrido, así que iusa la espada! En unos instantes se recuperará, se enroscará sobre sí mismo y comenzará a girar como un loco. Ponte en los laterales, cerca de la lava, para evitarle. Cuando se calme, usa de nuevo el truquito de la bomba y repite estrategia hasta que acabes con él.

ANEMOME BARINADE (BARRIGA DE JABU-JABU)

La anémoma está sujeta al techo con tres tentáculos. Mientras esquivas los ataques del monstruo, selecciona el bumerang, fija los tentáculos y lánzalo. Después bajarán cuatro brazos eléctricos que te atacan. Acierta primero al del centro para que se paren, y luego ve a por los demás. La parte final de la batalla es contra el cuerpo de la anémoma: fija tu punto de mira en ella y ataca con la espada.

¿Buscas trucos para tus juegos?

Encuentra miles de trucos para tus juegos favoritos de Wii, 3DS y Nintendo DS en...

HOBBYTRUCOS.ES

- Selección aleatoria, Traje Shinden 2: R + X
- Selección aleatoria, Traje Shinden 3: L + R + X

DESBLOQUEAR EL ESCENARIO DE METROID, LA PLANTA GEOTÉRMICA

Termina todos los eventos de Modo Arcade.

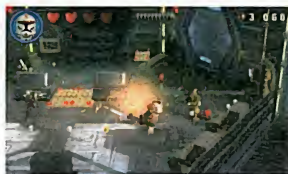
DESBLOQUEAR MENÚ DE VOCES

Juega y gana una ronda del Modo Supervivencia.

DESBLOQUEAR JEFES FINALES

Primero pásate el Modo Crónica y luego completa las siguientes misiones del Modo Desafío.

- Misión 16: Kasumi Alpha
- Misión 17: Tengu
- Misión 18: Genra
- Misión 19: Alpha-152
- Misión 20: Raidou
- Misión 20: Shiden (este tendrás que seleccionarlo y pulsar L + X mientras confirmamos con el botón A)



LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Pausa el juego, selecciona la opción "Extras" y después "Introducir Código".

CÓDIGOS DE PERSONAJES Y VEHÍCULOS (PARTE 1)

- AAT: C9PRKP
- Aayla Secura: 2VG95B
- Adi Gallia: G2BFEN
- Admiral Ackbar (Clásico): 272Y9Q
- Admiral Yularen: NG6PYX
- Ahsoka: 2VJ9TH

- Anakin Skywalker: F9VUYJ
- Anakin Skywalker (Geonosian Arena): 9AA4DW
- Anakin Jedi Estrella de Combate: RCTFLV
- Arc-170 Estrella de Combate (fuego rápido): ZY3AE2
- Asaji Ventress: YG9DD7
- AT-AP Walker: AA279H
- AT-RT: Z7H46T
- AT-TE: VBEZEZ
- Aurra Sing: M2V1JV
- Bail Organa: GEHX6C
- BARC Speeder: YMWV33
- Barriss Offee: BTVTZ5
- Droide de combate: 5Y7MA4
- Droide de combate comandante: LSU4LJ
- Bib Fortuna: 9U4TF3
- Bobba Fett (Clásico): TY2BYJ
- Boil: Q5Q39P
- Bossk: 2KLW5R
- C-3PO: 574226
- Cad Bane: NHME85
- Capitán Antilles (Clásico): D8SNGJ
- Capitán Rex: MW3QYH
- Capitán Typho: GD6FX3
- Canciller Palpatine: 5C62YQ
- Chewbacca (Clásico): 66UJ3T
- Piloto clon: HQ7BVD
- Soldado Clon Oscuro (Clásico): 7GFNCQ

- Soldado Clon: NP5GTT
- Comandante Bly: 7CB6NS
- Comandante Cody: SMN259
- Comandante Fil: U25HFC
- Comandante Ponds: JRP2A
- Comandante Droide: QEGU64
- Comandante Stone: 5XZQSV
- Conde Dooku: EWR7WM
- Darth Maul: QH68AK
- Darth Maul (Clásico): QH68AK
- Darth Sidius (Clásico): QXY5XN
- Darth Vader (Clásico): FM4JB7
- Darth Vader daños de batalla (Clásico): NMJFBL
- Droide destructor: 9MUTS2
- Dr Nuvo Vindi: MB9EMW
- Droide araña enano: NACMG6
- Echo: JB9E55
- Geonosian Solar Sailor: PJ2U3R
- Geonosian Estrella de Combate: EDENEK
- Super Droide de combate dorado: 2CBNHP



PILOTWINGS RESORT DESBLOQUEAS EXTRAS CUMPLENDO ESTOS OBJETIVOS

- Los Globos los obtienes al llegar a la Clase Plata.
- Los Extras los obtienes al llegar a la clase Oro.
- Para lograr llegar a la Clase Diamante tienes que ganar tres estrellas en todas las clases y misiones.
- Diorama de Meca Hawk Consigue tres estrellas en todas las misiones de la clase Diamante.
- Extras del modo de Vuelo Libre Completa todas las misiones de las clases plata, oro y platino.
- Tu propio castillo Lo tendrás en una de las islas si consigues los 75 Anillos de Información.

STREET FIGHTER 3D EDITION

CÓDIGOS DE FIGURAS

- Golden Blanka Figurine: DmdkeRvbx.
- Golden Chun-Li Figurine: zAAkcHVbHk.
- Golden Honda Fig.: uUDsTlmbUN.

RAYMAN 3

JEFE FINAL: GROLGOTH

Esquiva las bolas láser y sus pisotones. Cuando te dispare las bombas devuélveselas con el puño. Después de recibir varios impactos, pegará un salto y, al caer, hundirá el suelo. Después de una conversación tendrás que ir volando para atacarle. Date la vuelta y coge el Power Up para poder dispararle. Ahora ve hacia él, dispárale a las "manos" y vuelve a por el Power Up. Sigue haciéndolo mientras

- Golden Guile Figurine: qeJkznDbKc.
- Golden Ryu Figurine: KjkctnSbwK.
- Golden Vega Figurine: CglsQNwbHu (l = i mayúscula)
- Golden Zangief Figurine: hinsVnebTu.
- Silver Akuma Figurine: RYSsPxSbTh.
- Silver Balrog Figurine: PqUswOobWG.
- Silver Chun-Li Figurine: tLWkVwrbz.
- Silver Cody Figurine: naMkeQgbQG.
- Silver Dan Figurine: rDRkkSlbqS (l = i mayúscula).
- Silver Ibuki Figurine: iIMsRBabpB.
- Silver Juli Figurine: OfQkArpBJR.
- Silver Ken Figurine: NyosHgybuW.
- Silver Makoto Figurine: GHakWCTbsl.
- Silver Rose Figurine: GKkKXxtbSe.
- Silver Sakura Figurine: uzTsXzlbKn (l = i mayúscula).
- Special Akuma Figurine: uQHkWgYbJC.

TÍTULO AKUMA KILLER

En el modo Arcade, no Continues y haz al menos un Perfect. Tras vencer a Seth, lucharás contra Akuma. Si ganas lograrás el título.

SEGUNDO RIVAL

En el modo Arcade, antes del séptimo combate aparece el mensaje "Fight your rival". Mantén pulsado R desde ese momento y, en lugar de luchar contra tu rival típico, lo harás contra tu segundo rival (que varía para cada personaje).



esquivas sus disparos. Si se mueve por los túneles ve a buscarle y si está dentro de la lava no te molestes en dispararle. Evita caer en la lava o tendrás que repetir todo.

Guías & Trucos Nintendo

500 TRUCOS

para Wii, DS y 3DS

Por los expertos de **Nintendo**
Acción